

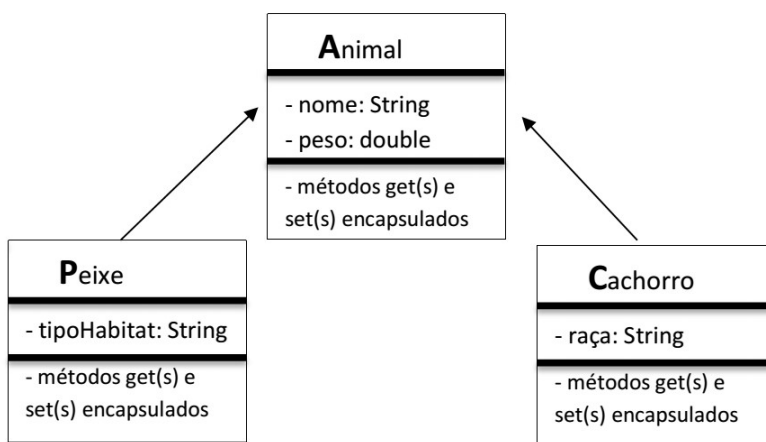


Curso:	Disciplina:	
Professor(a):	Daves Martins	
Aluno(a):	Turma:	
Data:	Valor Total:	Nota Obtida:

Questão 1)

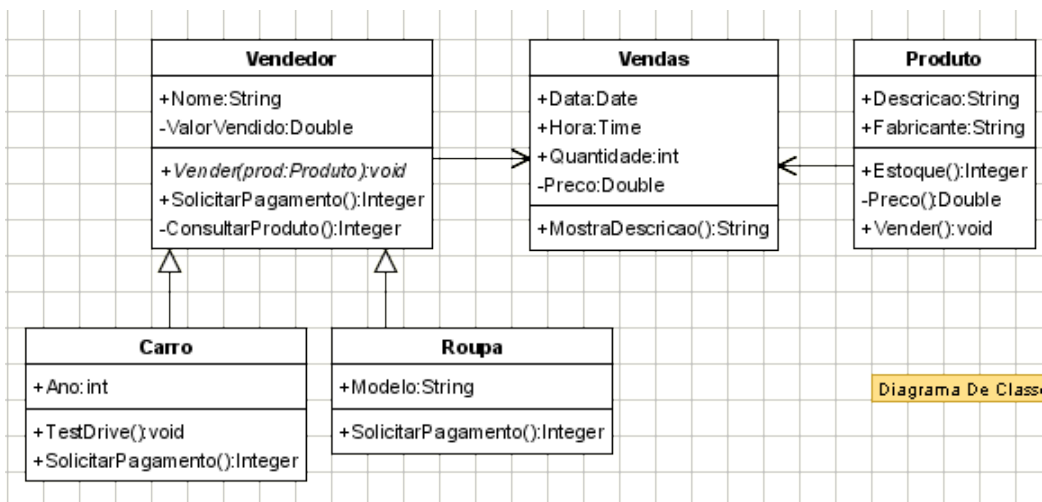
Crie as classes a seguir:

a) Defina um método em cada classe chamado toString, esse método deve exibir todos os atributos do objeto. Faça a classe de teste e execute.

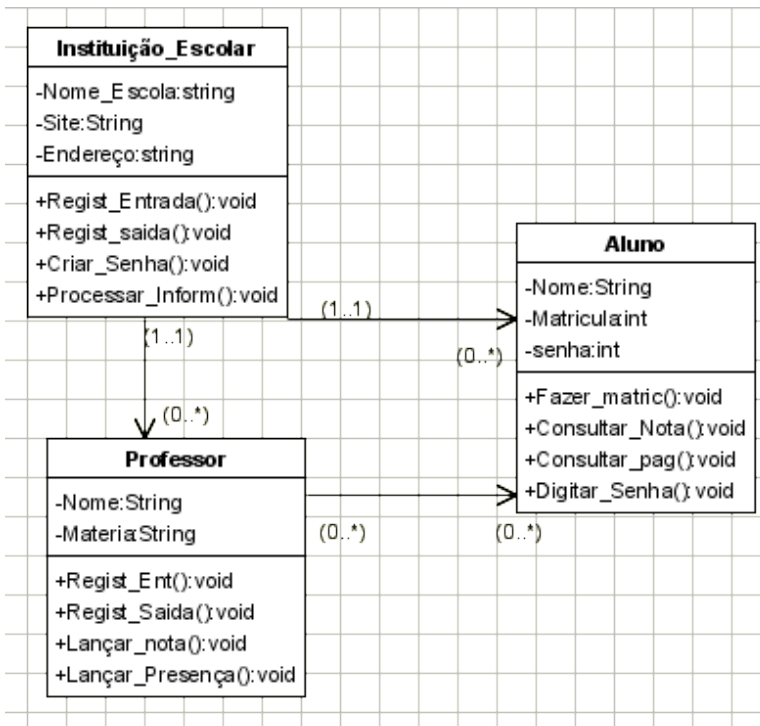


* tipoHabitat = agua doce, salgada, ornamental, etc.

b)



c)



Questão 2)

- Crie uma Classe Pessoa, contendo os atributos: String nome; String endereço; String telefone; Crie também os métodos construtores e métodos de acesso.
- Considere, como subclasse da classe Pessoa a classe Fornecedor. Considere que cada objeto da classe Fornecedor tem, para além dos atributos que caracterizam a classe Pessoa, os atributos valorCredito e valorDivida.
- Implemente na classe Fornecedor, para além dos métodos de acesso e construtores, um método obterSaldo() que devolve a diferença entre os valores dos atributos valorCredito e valorDivida.
- Considere, como outra subclasse da classe Pessoa, a classe Empregado. Considere que a classe Empregado tem os atributos codigoSetor (inteiro), salarioBase (vencimento base) e imposto (porcentagem retida dos impostos). Implemente um método calcularSalario.
- Implemente a classe Administrador como subclasse da classe Empregado. Um determinado administrador tem como atributo ajudaDeCusto (ajudas referentes a viagens, estadias,). Note que deverá redefinir na classe Administrador o método herdado calcularSalario (o salário de um administrador é equivalente ao salário de um empregado usual acrescido das ajuda de custo).
- Implemente a classe Operário como subclasse da classe Empregado. Um determinado operário tem como atributo valorProducao (que corresponde ao valor monetário dos artigos efetivamente produzidos pelo operário) e comissao (que corresponde à porcentagem do valorProducao que será adicionado ao vencimento base do operário). Note que deverá redefinir nesta subclasse o método herdado calcularSalario (o salário de

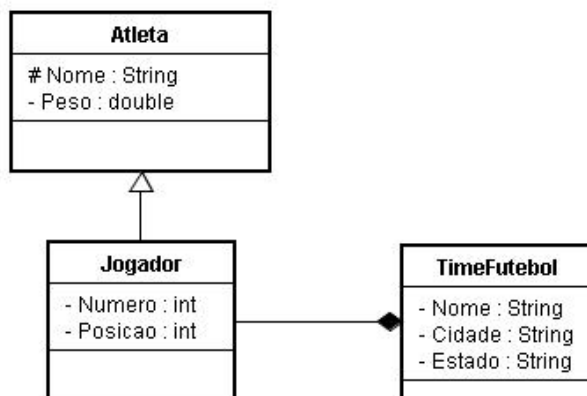
um operário é equivalente ao salário de um empregado usual acrescido da referida comissão).

- g) Implemente a classe Vendedor como subclasse da classe Empregado. Um determinado vendedor tem como atributo valorVendas (correspondente ao valor monetário dos artigos vendidos) e o atributo comissao (porcentagem do valorVendas que será adicionado ao vencimento base do Vendedor). Note que deverá redefinir nesta subclasse o método herdado calcularSalario (o salário de um vendedor é equivalente ao salário de um empregado usual acrescido da referida comissão).
- h) Escreva um programa que teste adequado todas as classes criadas.

Questão 3)

Crie um projeto em Java que represente o fato de que em uma empresa possui diversos funcionários e os funcionários tem acesso aos diversos documentos produzidos pela empresa. Sendo que o acesso pode ser para leitura ou leitura/escrita. A empresa possui diversos departamentos e os funcionários estão alocados em um departamento.

Questão 4)



Implementar as classes, criando get e set para todos os atributos.

Cuidados:

O time possui 11 jogadores.

Atributo do Jogador: posição (0 para goleiro, 1 para Zaga, 2 para Meio campo, 3 para ataque).

Classe TimeFutebol instancia os 11 jogadores.

Criar uma classe principal contendo o Main.

Instanciar o objeto TimeFutebol nome "São Paulo", cidade " São Paulo " e estado "SP".

Indicar o Jogador "Ganso", "71" Kg, Numero "10", Posição 2.

Indicar o Jogador "Rogério Ceni", "78" Kg, Numero "1", Posição 0.

Questão 5)

Construa um programa que leia o gabarito de um teste da loteria esportiva, a loteria esportiva é composta por 13 jogos de futebol, podendo ter 3 resultados possíveis, primeiro time vencedor, (coluna 1), empate, (coluna do meio) e segundo time vencedor (coluna 2). Leia, a seguir, as apostas de vários apostadores, incluindo seu nome, o número do seu cartão e as respostas desse cartão. Um apostador pode realizar várias apostas. Ao final mostre para cada apostador o número de acertos. Se o apostador tiver treze acertos, mostre a mensagem "Ganhador".

Questão 6)

Um provedor de acesso à Internet mantém o seguinte cadastro de clientes: código do cliente, e-mail, número de horas de acesso, página (S-sim ou N-não). Elaborar um programa que calcule e mostre um relatório contendo o valor a pagar por cada cliente, sabendo-se que as primeiras 20 horas de acesso é R\$35,00 e as horas que excederam tem o custo de R\$2,50 por hora. Para os clientes que têm página adicionar R\$40,00.

Questão 7)

Um motorista de táxi deseja calcular o rendimento de seu carro na praça. Sabendo-se que o preço do combustível é de R\$1,72, escreva um programa para ler a marcação do odômetro no início do dia, a marcação no final do dia, o número de litros de combustível gastos e o valor total (R\$) recebido dos passageiros. Calcular e escrever a média do consumo em Km/l e o lucro líquido do dia.