

EXERCÍCIOS

1) **Dicionário.** Implementar um programa que gerencie as palavras de um dicionário. O usuário poderá:

- Cadastrar palavras e seus significados
- Consultar palavra – exata
- Consultar palavra-parte – na palavra e no significado
- Listar todo o dicionário

Algumas especificações

- tamanho do dicionário = 400.000
- ao consultar uma palavra exata é exibida a palavra com seu significado ou uma mensagem informando a não existência da mesma
- ao consultar uma palavra-parte, o programa realiza uma busca pela expressão informada comparando com as palavras cadastradas e com o conteúdo. Caso usuário informe: “bola” e no dicionário exista a palavra ou conteúdo de uma palavra igual a “bola de fogo”, essa palavra e significado deve ser reportado.

Classe Palavra.java

```
int codigo;  
  
String palavra;  
  
String significado;
```

Classe ControlaPalavra.java

```
public boolean cadastrarPalavra (Palavra palavra) {}  
  
public String consultarPalavraEspecificada (String palavra) {}  
  
public Palavra[] consultarPalavraParte (String palavra) {}  
  
public Palavra[] listarPalavras () {}
```

Obs.: Criar um projeto chamado Dicionario.

2) **Cadastro de mídias.** Implementar um programa que permita gerenciar o cadastro de mídias pessoais. Uma mídia será definida pela classe `Midia.java`, que tem a seguinte estrutura:

classe Midia.java

Atributos

```
int codigo;  
String descricao;  
String tipo; // CD, DVD, Fita cassete, Vinil, disquete  
int ano;  
String estilo; // rock, pop, reggae
```

Métodos

// implementar os métodos setters e getters e os demais métodos:

Construir uma classe `ControlaMídias.java` que será responsável por controlar todo o acesso aos objetos do tipo `Midia.java`. Essa classe tem a seguinte estrutura:

Atributos

```
Midia midias[] = new Midia[1000];  
int pMidia = 0;
```

Métodos

```
public boolean cadastrarMidia (Midia midia) {}  
public Midia consultarMidia (String descricao) {}  
public Midia[] consultarMidiaTipo (String tipo) {}
```