



## Algoritmos e Programação Orientada a Objetos I

Prof. Bruno M. Nogueira

*Faculdade de Computação - UFMS*

### Lista de Exercícios 7

#### Questões

1. Escreva uma classe *PoligonoRegular* que represente um polígono regular de até dez lados. Sua classe deve ser a mais completa possível e você deve determinar os atributos e métodos que esta classe deve conter. Em particular, inclua um método que retorne o nome do polígono baseado no seu número de lados. Escreva uma classe *PoligonoRegularTeste* que utilize **todos** os recursos implementados na classe *PoligonoRegular*.
2. Crie uma classe *Livro* que represente os atributos básicos de um livro. Sua classe deve ser a mais completa possível e você deve determinar os atributos e métodos que esta classe deve conter. Em seguida, escreva uma classe *Biblioteca*, que armazene uma coleção de livros (instâncias da classe *Livro*). Sua classe biblioteca deve conter métodos que permita a **inserção**, **remoção** e **consulta** de livros. O método de consulta deve retornar true ou false, caso a biblioteca tenha ou não tenha um determinado livro consultado. Escreva uma classe *BibliotecaTeste* que utilize todos os recursos implementados na classe *Biblioteca*.