



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
CAMPUS LAGES

CURSO CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

EXERCÍCIOS

1. Crie uma classe chamada Contato com nome e telefone. Insira diversos contatos em uma lista (use um *ArrayList*) e responda:

- a) qual é o número de contatos armazenados na lista;
- b) apresente todos os contatos armazenados na lista;
- c) apresente os dados do segundo contato;
- d) informe se a lista está ou não vazia;
- e) remova o primeiro contato;
- f) insira um contato na primeira posição;
- g) atualize o quarto contato da seguinte maneira: nome = "Ana" e telefone = "12345".

2. Considere que, em um time há diversos jogadores. Armazene a lista de jogadores de um dado time em um *ArrayList*. Crie um programa Java que:

- a) busque cada jogador individualmente e mostre os seus dados (utilize um *foreach*);
- b) para um dado time, apresente o total de jogadores;
- c) mostre somente os atacantes para um dado time;
- d) para um dado time, busque e apresente os dados do quarto jogador.

3. Faça um programa Java que para um conjunto de contas de um banco apresente:

- a) o total de contas do banco;
- b) o número da conta que possui o maior saldo;
- c) o total de contas cujo saldo seja negativo;
- d) verifique se a conta número '111' está presente na listaContas do banco. Caso positivo, mostre todos os seus dados.

Obs.: utilize *ArrayList* para implementar o exercício acima.

4. Crie um programa Java que para um conjunto de produtos de um supermercado faça:

- a) mostre cada um dos produtos;
- b) apresente o total de produtos com preço maior que 100;
- c) informe se o produto com código 111 está dentro da lista do supermercado.

Obs.: utilize *ArrayList* para implementar o exercício acima.