

Lista de Exercícios 1 - Objetos e Classes

1. Crie um novo Projeto Java chamado orientacao-a-objetos para os arquivos desenvolvidos na aula de hoje

2. Implemente uma classe para definir os objetos que representarão os clientes de um banco. Essa classe deve declarar dois atributos: um para os nomes e outro para os códigos dos clientes. Adicione o seguinte arquivo no projeto orientacao-a-objetos

```
class Cliente {  
    String nome;  
    int codigo;  
}
```

3. Faça um teste criando dois objetos da classe Cliente. Adicione o seguinte arquivo no projeto orientacao-a-objetos

```
class TestaCliente {  
    public static void main(String[] args) {  
        Cliente c1 = new Cliente();  
        Cliente c2 = new Cliente();  
  
        c1.nome = "Fred Flintstone";  
        c1.codigo = 1;  
        c2.nome = "Barney Rubble";  
        c2.codigo = 2;  
        System.out.println(c1.nome);  
        System.out.println(c1.codigo);  
        System.out.println(c2.nome);  
        System.out.println(c2.codigo);  
    }  
}
```

Compile e execute a classe TestaCliente

4. Os bancos oferecem aos clientes a possibilidade de obter um cartão de crédito que pode ser utilizados para fazer compras. Um cartão de crédito possui um número e uma data de validade. Crie uma classe para modelar os objetos que representarão os cartões de crédito. Adicione o seguinte arquivo no projeto orientacao-a-objetos:

```
class CartaoDeCredito {  
    int numero;  
    String dataDeValidade;  
}
```

5. Faça um teste criando dois objetos da classe CartaoDeCredito. Altere e imprima os atributos desses objetos. Adicione o seguinte arquivo no projeto orientacao-a-objetos:

```
class TestaCartaoDeCredito {  
    public static void main(String[] args) {  
        CartaoDeCredito cdc1 = new CartaoDeCredito();  
  
        cdc1.numero = 111111;  
        cdc1.dataDeValidade = "01/01/2013";  
        CartaoDeCredito cdc2 = new CartaoDeCredito();  
  
        cdc2.numero = 222222;  
        cdc2.dataDeValidade = "01/01/2014";  
        System.out.println(cdc1.numero);  
        System.out.println(cdc1.dataDeValidade);  
        System.out.println(cdc2.numero);  
        System.out.println(cdc2.dataDeValidade);  
    }  
}
```

Compile e execute a classe TestaCartaoDeCredito

6. As agências do banco possuem número. Crie uma classe para definir os objetos que representarão as agências.
7. Faça um teste criando dois objetos da classe Agencia. Altere e imprima os atributos desses Objetos. Adicione o seguinte arquivo no projeto orientacao-a-objetos. Compile e execute a classe TestaAgencia.
8. As contas do banco possuem número, saldo e limite. Crie uma classe para definir os objetos que representarão as contas.
9. Faça um teste criando dois objetos da classe Conta. Altere e imprima os atributos desses Objetos. Adicione o seguinte arquivo no projeto orientacao-a-objetos:
10. Faça um teste que imprima os atributos de um objeto da classe Conta logo após a sua criação.
11. Altere a classe Conta para que todos os objetos criados a partir dessa classe possuam R\$ 100 de limite inicial.