



# Java: Encontro 1

---

RENAN COSTA FILGUEIRAS

# Exercitando - Jogo de Dados

O jogador lança dois dados

Se o total da soma dos dados for sete, ele vence;

Caso contrário, perde



# Caso de Uso

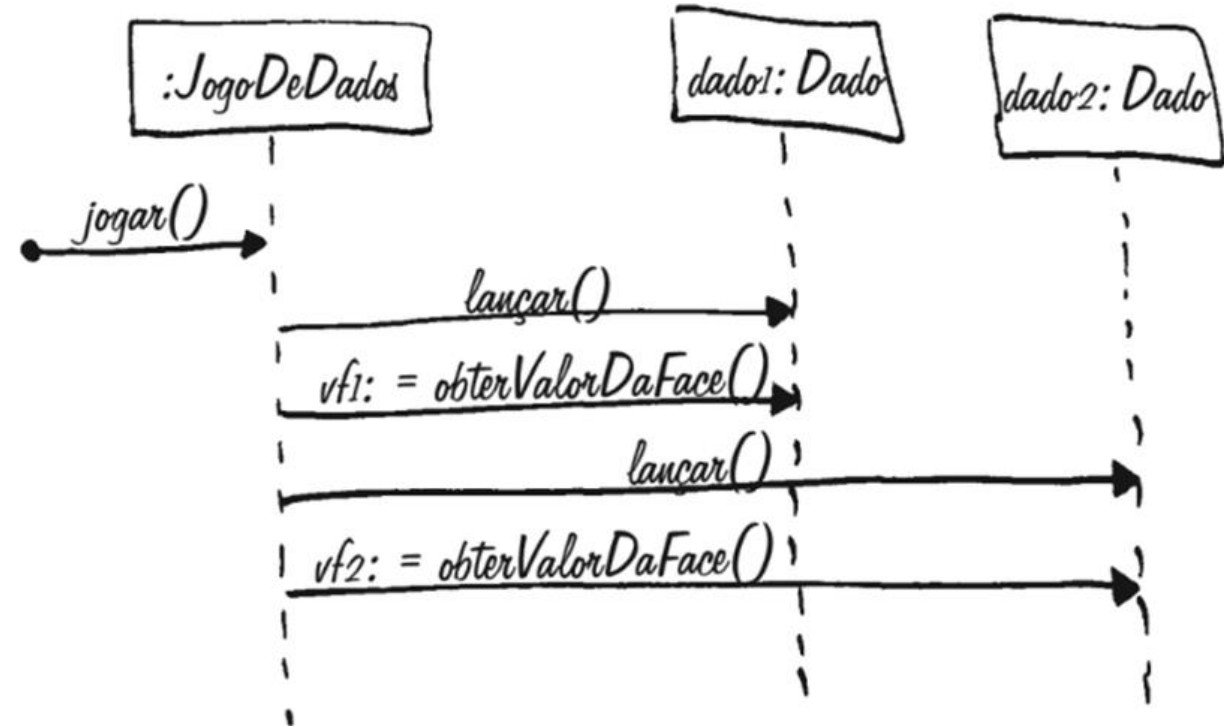
Jogar um Jogo de Dados:

um jogador pede que os dados sejam lançados. O sistema apresenta o resultado: se a soma do valor das faces dos dados totalizar sete, ele vence; caso contrário, perde.

# Diagrama de classe



# Diagrama de sequência

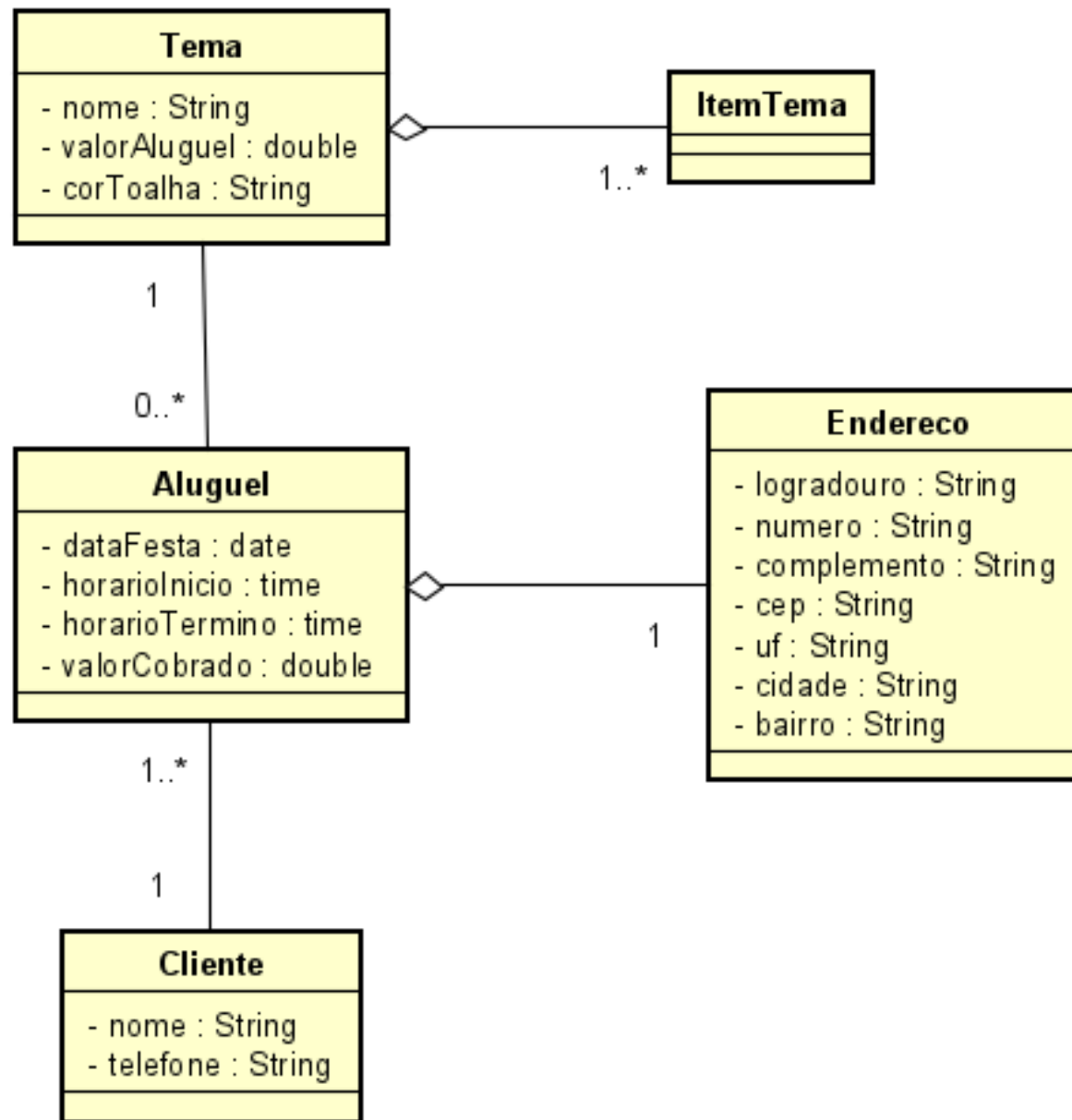


Maria possui vários temas de festas infantis para aluguel.

Ela precisa controlar os aluguéis e para isso quer uma aplicação que permita cadastrar: o nome e o telefone do cliente, o endereço completo da festa, o tema escolhido, a data da festa, a hora de início e término da festa.

Além disso, para alguns clientes antigos, Maria oferece descontos. Sendo assim, é preciso saber o valor realmente cobrado num determinado aluguel.

Para cada tema, é preciso controlar: a lista de itens que compõem o tema (ex: castelo, boneca da Cinderela, bruxa etc.), o valor do aluguel e a cor da toalha de mesa que deve ser usada com o tema.



Desenvolva um sistema que será uma agenda de contatos:

O sistema deve possuir 3 classes: Contato (nome, telefone, email), Agenda (Lista de contato) e a classe principal do sistema.

A classe Agenda deverá conter os métodos funcionais:

- `void armazenaPessoa(String nome, int telefone, String email);`
- `void removePessoa(String nome);`
- `int buscaPessoa(String nome);` // informa em que posição da agenda está a pessoa
- `void imprimeAgenda();` // imprime os dados de todas as pessoas da agenda
- `void imprimePessoa(int index);` // imprime os dados da pessoa que está na posição “i” da agenda

A classe principal deve conter um menu com essas funcionalidades, além da opção sair e executar conforme opção escolhida.