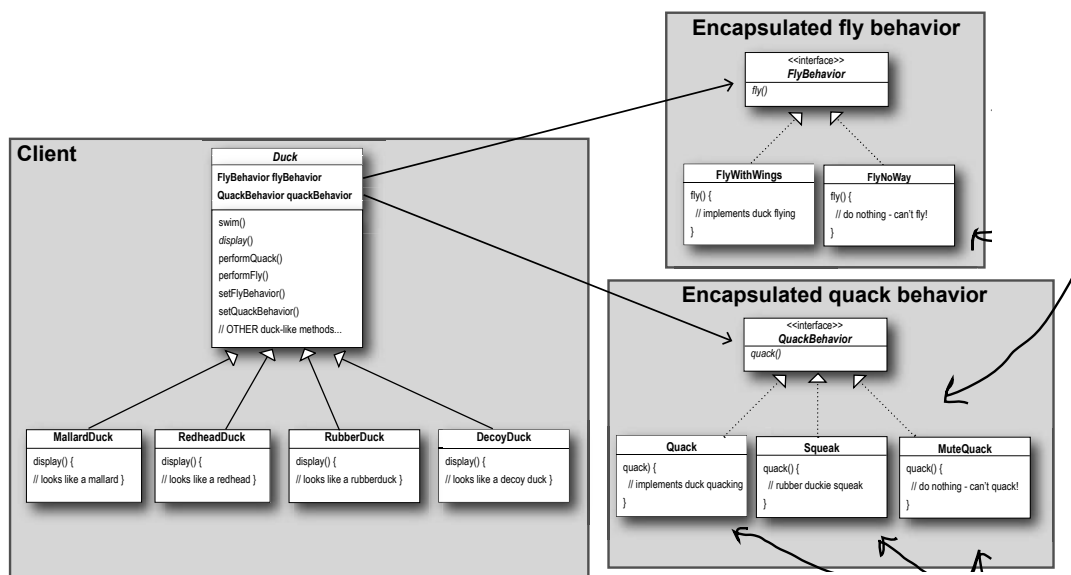


## Exercícios sobre padrão de projetos STRATEGY

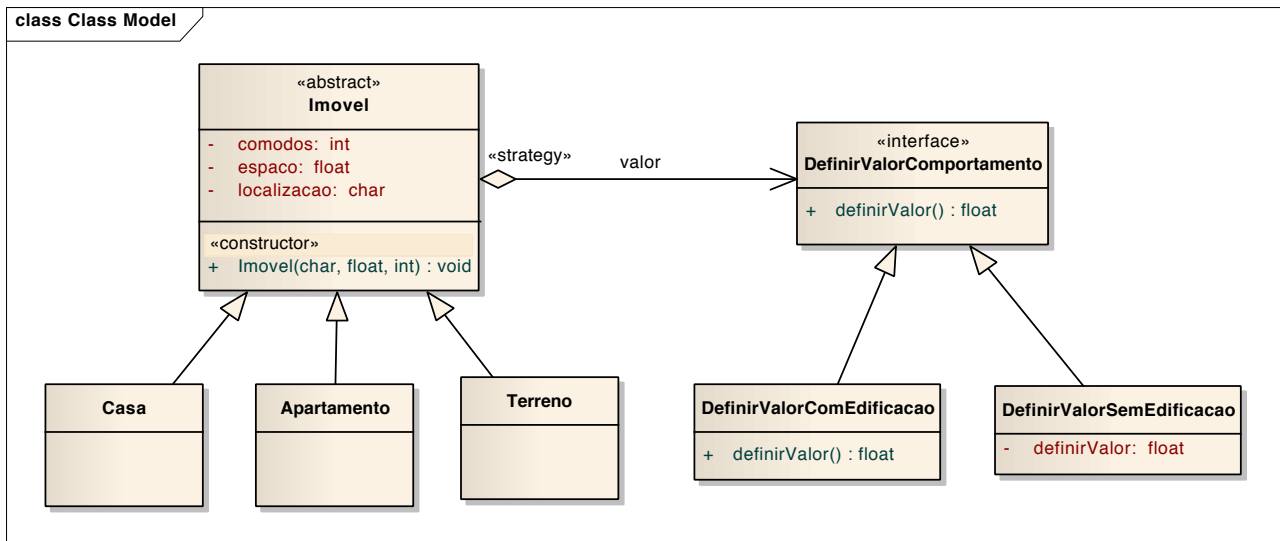
O problemas desta lista devem ser resolvidos em java e seus códigos fonte devem ser enviados na plataforma Google Classroom. Para demonstração da resolução de cada exercício, crie uma classe com método main demonstrando seu funcionamento. Todas as demonstrações podem utilizar mensagens de texto (System.out.println).

### Questões:

1. Implemente o exemplo do simulador de lagoa de patos mostrado no slide 20 da atividade teórica AER-P6-01.



2. Utilize o padrão STRATEGY implementar as classes necessárias para fazer cálculo de valor venal de imóveis dependendo de características dos mesmos. A Prefeitura quer definir o valor dos imóveis da cidade para posteriormente poder atribuir o valor do IPTU. Para isto ela dividiu a cidade em regiões (A, B e C). Casas e Aptos na região A tem um valor de 3000,00 o m2. Na região B o valor é de 1000,00 e na C 500,00. Para os Terrenos os valores definidos foram: região A = 1500,00; B = 750,00 e C = 200,00. Casas e Aptos são considerados imóveis com edificação e é acrescido 1000,00 por cômodo. Considerando o modelo de classes baixo, que utiliza o padrão Strategy, implemente as classes e crie uma pequena aplicação demonstrando a criação de imóveis e os seus respectivos valores venais.



3. Uma empresa de locação de barcos trabalha com os seguintes modelos de embarcações: bateira, iate, canoa, jangada e barco a vela. Os dois primeiros modelos usam motor, os dois seguintes são movimentados a remos e o último à vela. Usando o padrão strategy crie e implemente um modelo de classes que, dado um determinado barco, informe como ele está se movimentando.