

Exercícios Programação Orientada a Objetos em Java

- 1) Escreva uma classe que represente um cachorro. Essa classe deverá ter como atributos: nome do cão, raça, cor do pelo e peso do cão. Como métodos deverá ter um método chamado sentar e outro chamado latir. Em ambos deverão ser exibidas na tela uma mensagem "O cachorro sentou-se" e "O cachorro latiu".

Em seguida escreva outra classe que crie um objeto do tipo cachorro e use os seus métodos.

- 2) Escreva uma classe chamada Carro que possua como atributos: modelo, capacidadeTanque, consumoLitroPorKm. Essa classe possui os seguintes métodos:
 - Autonomia máxima: esse método apresenta qual é a quilometragem total que o carro poderá percorrer com o tanque de gasolina cheio. Exemplo: se o tanque de um carro tem 40 litros e seu consumo km por litro for de 12Km/L então com o tanque cheio ele percorrerá até 480 Km.
 - Indicação de consumo para viagem: aqui o usuário poderá informar a distância que será percorrida numa viagem em Km e o método deverá informar quantos tanques de gasolina serão necessários. Por exemplo: Para uma viagem de 1025Km sendo o consumo do carro de 12Km/L serão necessários 90 litros de combustível que correspondem a 2,25 tanques de gasolina.

Descubra as contas dos métodos! A dicas foram dadas ;-)

Para testar a classe, crie outra do tipo Aplicação (com método main) que crie um objeto Carro, com valores nos atributos e use os métodos criados apresentando mensagens para a autonomia do carro e da quantidade de tanques para a quilometragem de uma viagem.

- 3) Escreva uma classe que represente um empregado. Os valores a serem guardados na classe são: nome, matrícula, salário mensal. Depois desenvolva dois métodos. O primeiro deverá retornar o valor do salário anual do empregado (ou seja, o total ganho em 12 meses). O segundo método deverá dar um aumento no salário. Ao executá-lo, o salário do empregado deverá ser aumentado em 10% e esse valor passará a ser o novo valor do atributo.

Depois escreva um programa que crie um objeto Empregado e carregue os valores dos atributos através do construtor (por parâmetros). Em seguida, exiba na tela o valor do salário anual do empregado. Forneça o aumento de 10% e exiba na tela o





novo valor do salário mensal. Exiba novamente o valor do salário anual agora com o aumento.

