

6 Exercícios - Semana 03.

1) Classe Bola: Crie uma classe que modele uma bola:

1. Atributos: Cor, circunferência, material
2. Métodos: trocaCor e mostraCor

2) Classe Quadrado: Crie uma classe que modele um quadrado:

1. Atributos: Tamanho do lado
2. Métodos: Mudar valor do Lado, Retornar valor do Lado e calcular Área;

3) Classe Retângulo: Crie uma classe que modele um retângulo:

1. Atributos: LadoA, LadoB (ou Comprimento e Largura, ou Base e Altura, a escolher)
2. Métodos: Mudar valor dos lados, Retornar valor dos lados, calcular Área e calcular Perímetro;
3. Crie um programa que utilize esta classe. Ele deve pedir ao usuário que informe as medidas de um local. Depois, deve criar um objeto com as medidas e calcular a quantidade de pisos e de rodapés necessárias para o local.

4) Classe Pessoa: Crie uma classe que modele uma pessoa:

1. Atributos: nome, idade, peso e altura
2. Métodos: Envelhercer, engordar, emagrecer, crescer. Obs: Por padrão, a cada ano que nossa pessoa envelhece, sendo a idade dela menor que 21 anos, ela deve crescer 0,5 cm.

5) Classe Conta Corrente: Crie uma classe para implementar uma conta corrente. A classe deve possuir os seguintes atributos: número da conta, nome do correntista e saldo. Os métodos são os seguintes: alterarNome, depósito e saque; No construtor, saldo é opcional, com valor default zero e os demais atributos são obrigatórios.