

Lista de Exercícios

1. Crie uma classe chamada Pessoa com os atributos nome e idade. Em seguida, crie um construtor para inicializar esses atributos e métodos getters e setters para acessá-los. Crie 5 objetos do tipo Pessoa e teste os métodos criados.
2. Crie uma classe chamada Livro com os atributos título, autor e número de páginas. Adicione um construtor e métodos getters e setters para todos os atributos. Crie 5 objetos do tipo Livro e teste os métodos criados.
3. Crie uma classe chamada Carro com os atributos marca, modelo e ano de fabricação. Implemente construtores para inicializar esses atributos e métodos para exibir as informações do carro. Crie 5 objetos do tipo Carro e teste os métodos.
4. Crie uma classe chamada Produto com os atributos nome, preço e quantidade em estoque. Implemente métodos para calcular o valor total em estoque desse produto e para adicionar e remover unidades do estoque. Crie 5 objetos do tipo produto e teste os métodos criados.
5. Crie uma classe chamada Triângulo com os atributos base e altura. Adicione um construtor e um método para calcular a área do triângulo. Crie 3 objetos e teste os métodos.
6. Crie uma classe chamada Aluno com os atributos nome, matrícula e 3 notas. Implemente um construtor para inicializar esses atributos e um método para calcular a média das notas do aluno. Crie 3 objetos e teste os métodos.
7. Crie uma classe chamada ContaBancaria com os atributos número da conta e saldo. Implemente construtores para inicializar esses atributos e métodos para depositar, sacar e verificar o saldo. Crie 5 objetos e teste os métodos.
8. Crie uma classe chamada Retângulo com os atributos comprimento e largura. Adicione um construtor e um método para calcular a área do retângulo. Crie 3 objetos e teste os métodos.
9. Crie uma classe chamada Complexo para representar números complexos. Adicione os construtores com e sem argumentos, métodos getters e setters para os atributos e métodos para somar e comparar dois números complexos. Crie 5 objetos e teste os métodos.
10. Crie uma classe chamada Equação do segundo grau, métodos construtores, getters, setters e um método para resolver a equação do segundo grau. Crie 3 objetos e teste os métodos.