

## Programação Orientada a Objetos: Lista de exercícios do 2º bimestre

Para todos os exercícios apresentar impresso o código fonte e a simulação da aplicação funcionando.

1. Considerar uma aplicação que represente as atividades de uma academia de esportes. Criar a aplicação utilizando o conceito de classe abstrata.
2. Considerar uma aplicação que represente um campeonato de futebol (série C do campeonato brasileiro, por exemplo). Criar a aplicação utilizando o conceito de interface.
3. Criar aplicativo para calcular as raízes  $x_1$  e  $x_2$  de uma função do segundo grau. Utilizar interface JFrame similar ao aplicativo Calculadora.
4. Criar um applet que possua a funcionalidade de verificar a senha de um usuário.
5. Criar aplicação orientada a objetos que utilize os conceitos de subtipagem.