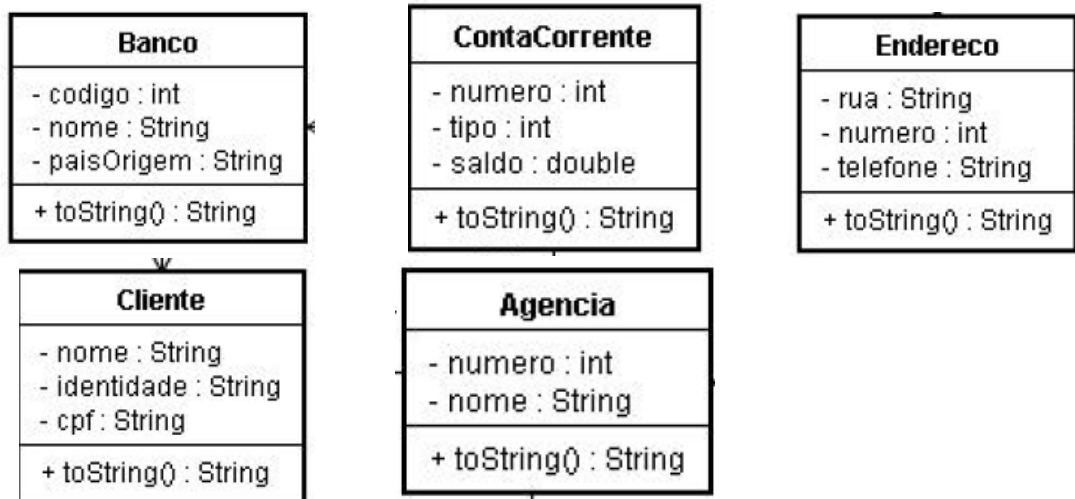




Lista de Exercícios 3- Programação Orientada a Objetos.

1 - Desenvolva em Java um conjunto de classes conforme diagrama de classes e instruções fornecidas abaixo.



a. Para efeito de simplificação, os métodos acessores (get) e modificadores (set) foram omitidos do diagrama, devendo, entretanto, constar das classes desenvolvidas, de modo que se respeitem as regras do encapsulamento, com variáveis privadas com métodos get (acesso) e set (modificação) públicos.

b. Todas as variáveis de instância (ou campos), devem constar das classes desenvolvidas.

c. O método toString() de cada classe devem retornar uma descrição amigável sobre o estado do objeto (saída de dados), contendo título e conteúdo de TODAS as variáveis de instância da classe.

d. A classe Principal deve criar um objeto de cada uma das demais classes, exceto para a classe Cliente, que deve dar origem a DOIS objetos.

e. A classe Principal deve atribuir valores a todas as variáveis de instância de todas as classes e, depois, exibir o estado de todas as variáveis a partir de uma ÚNICA instrução System.out.println(...), contendo o método toString() como argumento.

2 – Crie uma classe Veiculo com as variáveis de instância: proprietario (String), e ano (int). Adote o padrão de encapsulamento, com variáveis privadas com métodos get (acesso) e set (modificação) públicos.

3 - Crie uma classe Empregado com as variáveis de instancia: nome (String), matricula (String) idade (int) e salario(double). Adote o padrão de encapsulamento, como na questão anterior.

4 – Crie uma classe executável que instancie dos objetos da classe Veiculo e dois objetos da classe Empregado. Modifique os valores das variáveis da instancia de cada objetos, usando os métodos modificadores e imprima todos elas na console de comando (System.out.println()), usando os métodos get.

5 – Escolha uma das classes acima e refaça utilizando o construtor.

6 – Escolha uma das classes acima e refaça utilizando (você criará) um **método** que retorne um valor ou uma mensagem, utilizando para isso a programação estruturada Ex. utilize if...else...while ou outro que você desejar. *(Há exemplo nos vídeos e apostila)*

Obs: Para entendimento do exercícios e da nomenclatura utilizada é preciso ter visto os vídeos e estudado a apostila, se ainda assim permancer dúvidas, envie perguntas ao seu tutor(a). Todos os exercícios (Há exemplos nos vídeos e apostila)

Resumo:

Você enviará como arquivo compactado: 9 (nove classes) + classes de testes (execução) das 9 classes enviadas.

Banco.java

ContaCorrente.java

Endereco.java

Cliente.java

Agencia.java

Veiculo.java

Empregado.java

Classe do item 5

Classe do item 6