

Exercício da Lâmpada

1. Criar um programa em Java OO para funcionar como uma lâmpada incandescente:
 - a. Permita manter um valor lógico informando se a lampada está acesa ou não.
 - b. Inicie esse valor com false.
 - c. Encapsule esse valor.

O valor só pode ser true ou false.
 - d. Apague a lampada.
 - e. Acenda a lampada.

Exercício do Liquidificador

2. Criar um programa em Java OO para funcionar como um liquidificador seqüencial:

- a. Permita manter um numero inteiro com a velocidade atual liquidificador.
- b. Inicie esse numero com 0 (zero).
- c. Encapsule esse número.

A velocidade só pode ser 0, 1, 2 e 3.

- d. Permitir aumentar a velocidade em uma unidade.
- e. Permitir diminuir a velocidade em uma unidade.

Exercício do Carro

3. Criar um programa em Java OO para funcionar como um calculador de consumo de um carro:

- a. Permita manter um numero com o consumo de combustível do carro.
- b. Inicie esse numero com 0 (zero).
- c. Encapsule esse número.

O consumo deve ser 0 ou superior.

- d. Permita calcular o consumo.

Informe a distancia percorrida em Km e a quantidade de combustível gasto em litros.

Divida a distancia pelo combustível e armazene em consumo.