

Exercício

1. Criar um programa em Java OO para testar o funcionamento da classe que calcula o consumo de um carro:
 - a. Crie um projeto.
 - b. Crie uma classe principal.
 - c. Crie um pacote chamado “calculos”.
 - d. Copie a classe “Carro” para dentro do pacote “calculos”.
 - e. Declare que a classe “Carro” é do pacote “calculos”.
 - f. Importe a classe “Carro” dentro da classe principal.
 - g. Declare um objeto da classe “Carro”.
 - h. Instancie esse objeto.
 - i. Leia do teclado a distancia e o combustivel.
 - j. Peça para o objeto calcular o consumo de acordo com os valores lidos do teclado.
 - k. Mostre na tela o valor do consumo do carro.

2. Criar um programa em Java OO para usar a classe Carteira:

- a. Crie um projeto.
- b. Crie uma classe principal.
- c. Crie um pacote chamado “financas”.
- d. Copie a classe “Carteira” para dentro do pacote “financas”.
- e. Declare que a classe “Carteira” é do pacote “financas”.
- f. Importe a classe “Carteira” dentro da classe principal.
- g. Declare um objeto da classe “Carteira”.
- h. Instancie esse objeto.
- i. Peça para o objeto acrescentar um Real ao saldo.
- j. Leia do teclado o valor a ser retirado do saldo.
- k. Peça para o objeto retirar o valor lido do teclado, do saldo.
- l. Mostre na tela o valor do saldo do objeto.

3. Criar um programa em Java OO para usar a classe Caixa Dagua:

- a. Crie um projeto.
- b. Crie uma classe principal.
- c. Crie um pacote chamado “casa”.
- d. Copie a classe “CaixaDagua” para dentro do pacote “casa”.
- e. Declare que a classe “CaixaDagua” é do pacote “casa”.
- f. Importe a classe “CaixaDagua” dentro da classe principal.
- g. Declare um objeto da classe “CaixaDagua”.
- h. Instancie esse objeto.
- i. Leia do teclado a quantidade a ser acrescentada no nível.
- j. Peça para o objeto acrescentar o valor lido do teclado, no nível.
- k. Peça para o objeto retirar um metro de agua do nível.
- l. Mostre na tela o valor do nível do objeto.