

Lista de Exercícios

Fundamentos – Programação Orientada a Objetos com Java

1. Crie um pacote chamado “poo”
2. Dentro do pacote poo, crie uma classe chamada Veiculo
3. Declare três variáveis públicas que poderão ser usadas por cada objeto da classe Veículo: modelo e cor do tipo String e ano do tipo int (como mostrado na vídeo-aula)
4. Crie um construtor padrão na classe Veículo
5. Crie uma segunda classe chamada TestaVeiculo
6. Faça com que a classe TestaVeiculo seja executável, ou seja, declare o método `public static void main (String args[])`
7. Instancie dois objetos da classe Veiculo
8. Atribua valores para as três variáveis declaradas (modelo, cor e ano) para os dois objetos criados
9. Mostre os valores de cada variável para cada objeto
10. Crie o método `exibe()` na classe Veiculo e faça a classe TestaVeiculo utilizá-la para mostrar o valores das variáveis de cada objeto.