

FCT/Unesp – Presidente Prudente Programação Orientada a Objetos

Prof. Danilo Medeiros Eler
Atributos e Métodos *static*
Constantes

Aula07 – Exercícios

1) Desenvolva uma classe com alguns métodos *static* para uso geral. Os métodos que deverão ser desenvolvidos nessa classe são:

```
public class Utilidade{
    public static float media(float vet[]) //calcula a media dos elementos do vetor
    public static float soma(float vet[]) //calcula a soma dos elementos do vetor
    public static float maior(float vet[]) //encontra o maior dos elementos do vetor
    public static float menor(float vet[]) //encontra o menor dos elementos do vetor
    public static int max(int A, int B)//retorna o maior elemento da comparação entre A e B
}
```

2) Desenvolva um programa para representar um livro, o qual é formado por vários capítulos. Para simplificar, considere que o livro possui ISBN, Título e quantidade de capítulos. Cada capítulo deve ter um Número, um Título e a Quantidade de páginas.

A classe livro deve possuir um método que exhibe um relatório sobre o livro, exibindo os seus dados e os dados de seus capítulos, bem como a quantidade de páginas total dos capítulos. Implemente a numeração automática de Capítulos de acordo com a adição deles no livro. Para isso, utilize atributo *static*.

Além dos dados do livro, o relatório também deverá exibir o nome da editora, que será recuperado de uma classe de constantes. Para isso, crie também uma classe chamada Constantes que conterà as constantes do sistema. Uma das constantes é o nome da editora que aparecerá no relatório que exibirá as informações do livro.

Para testar as classes, você deve criar uma classe para realizar os testes, a qual contém o programa principal. Crie algumas instâncias (objetos), insira os dados no próprio método *main* e verifique se o funcionamento das classes está correto.