

Universidade da Beira Interior

Programação Orientada a Objectos

Cursos: 1º ciclo: Eng.ª Informática, Tecnologias e Sistemas de Informação,

SEM CONSULTA

Duração: 2 horas, 10.0 valores

Antes de responder a cada exercício deve-o ler na totalidade.

1 – Um espetáculo pode ser caracterizado por um código que o identifica, um nome, uma duração (em minutos) e uma classificação etária, que significa a idade mínima exigida aos espectadores. Estude a classe `Espetaculo` esquematizada abaixo:

```
public class Espetaculo {
    private static int ultimo = 0 ;
    private int codigo;
    private String nome;
    private int duracao;
    private int idade;

    public Espetaculo ( String nome){
        ultimo ++;
        codigo = ultimo;
        this.nome = nome;
    }
    // construtor de cópia – cria uma objeto com todos os atributos iguais ao do objeto parâmetro
    public Espetaculo (Espetaculo e){ ... } .
    public static int getUltimo(){ ... }
    public int getCodigo(){ ... }
    public String getNome(){ ... }
    public int getDuracao(){ ... }
    public int getIdade(){ ... }
    public static void setUltimo(int ult){ ... }
    public void setCodigo(int codigo){ ... }
    public void setNome (String nome){ ... }
    public void setDuracao (int duracao){ ... }
    public void setIdade (int idade){ ... }
    public Object clone(){
        Espetaculo e = new Espetaculo(this);
        return e;
    }
    // Método equals, devolve true se todos os atributos do objeto recetor forem iguais aos do objeto parâmetro.
    public boolean equals (Object o){ ... }
```

a) Construa o constructor de cópia

a) Construa o método `toString`.

b) Construa o método `equals`.

2 – Construa uma classe de exceção com o nome DuplicadoException.

3 – Considere o programa da classe Main listada abaixo:

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Espetaculo e1 = new Espetaculo( "Mandela: Longo Caminho para a Liberdade");  
        e1.setDuracao(146);  
        e1.setIdade(12);  
        System.out.println (e1);  
        Espetaculo e2 = new Espetaculo (e1);  
        System.out.println (e1 == e2);  
        System.out.println (e1.equals (e2));  
    }  
}
```

a) Represente esquematicamente as variáveis que existem no programa anterior, indicando para cada uma qual o seu valor final.

b) Qual o output do programa anterior?

c) Para a classe Main acima, construa um método público e static chamado **contaMaior18**, que receba como parâmetro um objeto do tipo `java.util.Vector<Espetaculo>` e devolva como resultado o número de espetáculos para maiores de 18 anos que o Vector contém.

d) Para a classe Main acima, construa um método público e static chamado **duracaoMedia** que receba como parâmetros um objeto do tipo `java.util.Vector<Espetaculo>` e um inteiro que represente uma idade. O método deve devolver o valor médio da duração dos espetáculos que o Vector contém, para maiores que a idade recebida como parâmetro.

e) Para a classe Main acima, construa um método público e static chamado **novoEspetaculo** que receba como parâmetros um objeto do tipo `java.util.Vector<Espetaculo>` e um objeto do tipo String com o nome de um espetáculo. O método deve verificar se esse espetáculo faz parte do Vector. Em caso afirmativo deve ser gerada a exceção `DuplicadoException` com a mensagem de erro: “Erro: o espetáculo EEE já está inserido”, onde EEE deve conter o nome do espetáculo recebido como parâmetro. Se o espetáculo não faz parte do Vector, deve pedir ao utilizador os restantes dados do espetáculo (duração e idade) e inserir o objeto do tipo `Espetaculo` no final do Vector. A exceção gerada neste método deve ser tratada no método que o invocar, isto é no main.

Nota: Suponha que tem acesso à classe `Ler` usada nas aulas práticas.

f) Construa um bloco de código para o método main anterior que permita testar o método **novoEspetaculo**.

4 – O Cinema é um espetáculo com um realizador, uma sinopse e um conjunto de atores.

a) Defina a classe Cinema, como subclasse de Espetaculo, com os atributos: String realizador; String sinopse; Vector<String> atores; e com um construtor que receba como parâmetros um objeto do tipo Espetaculo, o realizador e a sinopse.

b) Para a classe cinema defina os seguintes métodos:

i) Método de consulta (get) do atributo atores

ii) Método de modificação (set) do atributo atores.

iii) Método que permita adicionar um novo ator ao filme caso ainda não exista no Vector de atores.

iv) Método que permita modificar a duração do filme//espetáculo.

5 - **Numa frase, com tamanho máximo de duas linhas,** defina cada um dos seguintes conceitos:

i) Classe

ii) Instância

iii) Assinatura de um método

iv) Sobreposição (overriding) de um método

v) Interface

vi) Classe abstrata

vii) Event source

viii) Event Listener

Classe java.util.Vector:

```
Vector()  
void addElement(Object element)  
void insertElementAt(Object obj, int position)  
void removeElementAt(int position)  
void setElementAt(Object obj, int position )  
Object elementAt(int position)  
void clear()  
String toString ()  
Object clone()  
boolean equals (Object element)  
boolean contains(Object element)  
Object firstElement()  
Object lastElement()  
int indexOf(Object element)  
int indexOf(Object element, int position )  
boolean isEmpty()  
int size()
```
