|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo_UFOP | **Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP****Instituto de Ciências Exatas e Biológicas – ICEB****Departamento de Computação – DECOM****Disciplina: Programação Orientada a Objetos****Professor: Marco Antonio M. Carvalho** | decom_novo |

**Lista de Exercícios 12 – Genéricos e Coleções**

**Instruções**

* *Todos os exercícios que envolvem programas devem ser resolvidos através de programas em linguagem* ***Java****;*
* *Na solução dos exercícios, devem ser utilizados os conceitos listados no cabeçalho desta lista;*
* *Para cada exercício, deve ser criados arquivos com nomes “Nome\_ListaX\_ExercicioY.java”, em que Nome denota o nome do aluno,* ***X*** *denota o número da lista de exercícios, Y denota o número do exercício;*
* *Os arquivos fonte deverão ser entregues através do Moodle, sem zipar;*
* *Códigos que não compilem serão zerados;*
* *Códigos copiados ou tentativas de trapaça acarretam em perda total da lista de exercícios;*
* *Eventuais dúvidas podem ser sanadas com o professor.*
1. Crie uma versão genérica simplificada do método *isEqualTo*, que compara seus dois argumentos com o método *equals* e retorna *true* se forem iguais e *false* caso contrário. Teste o método genérico com diversos tipos, incluindo *Object*.
2. Crie uma classe genérica *Par* que possui dois parâmetros – *P* e *S* – cada um representando o tipo do primeiro e segundo elementos do par, respectivamente. Adicione *getters* e *setters* para os dois elementos.
3. Crie uma função genérica *localizar*(), que recebe como parâmetros um vetor, um elemento do mesmo tipo que os elementos do vetor e um inteiro informando o tamanho do vetor. A função deve tentar localizar o elemento representado pelo segundo parâmetro no vetor. Caso o elemento seja encontrado, a função deve retornar o índice do elemento, caso contrário, deve retornar -1.
4. Crie uma classe genérica *Vetor*, que recebe como parâmetros o número e o tipo de elementos do vetor. Nesta classe devem ser criados um construtor para alocar o vetor, um método para retornar a quantidade de elementos no vetor (chamado *getSize*()) e outro para adicionar um elemento (chamado *add*()). **Não utilize a classe *Vector***.
5. Escreva uma versão genérica do método *bubbleSort*. Escreva um driver que utiliza o método para vetores e *Integer* e *Float*. Dica: Utilize **< T extends Comparable<T> >** na seção de parâmetros de tipo, para habilitar a utilização do método *compareTo* para comparar dois objetos genéricos.
6. Crie um programa que lê uma série de nomes e os armazena em uma *LinkedList*. Não armazene nomes repetidos. O programa ainda deve permitir que o usuário localize nomes armazenados.
7. Modifique o exemplo *WordTypeCount.java* para contar as ocorrências de cada letra, ao invés de cada palavra.
8. Crie um programa que determina e imprime o número de palavras duplicadas em uma sentença usando coleções. Trate maiúsculas e minúsculas sem diferenciação, e ignore a pontuação.
9. Crie um programa que utilize um *StringTokenizer* para separar uma linha de texto informada pelo usuários e armazene cada *token* em um *TreeSet*, que depois deve ser impresso.
10. Modifique o exemplo *PriorityQueueTest.java* para que o maior número tenha a maior prioridade.