

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA

LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO – PROF. BRUNO B. ZARPELÃO

LISTA DE EXERCÍCIOS – MÉTODOS E ATRIBUTOS DE CLASSE

Exercício 1: O objetivo deste exercício é fazer um programa que crie contas bancárias, atribuindo automaticamente o número de cada conta.

- a) Crie uma classe “ContaBancaria”;
- b) Crie um atributo de classe “contador”.
- c) Toda vez em que uma instância desta classe for criada, o contador deve ser incrementado.
- d) Faça testes para verificar se o contador realmente está funcionando;
- e) Crie um atributo de instância “numeroConta”.
- f) Altere o programa para que o atributo “numeroConta” receba o valor do contador;
- g) A classe ContaBancaria também deve contar com atributos para cadastrar nome do correntista, saldo inicial e número da agência.
- h) A classe ContaBancaria também deve contar com métodos para realização de saque e depósito.
- i) Faça testes para verificar se o número da conta está sendo de fato criado para cada conta com base no contador;

Exercício 2: O objetivo deste exercício é fazer um programa que modele os funcionários de um banco.

- a) Crie uma classe “Funcionario”;
- b) Crie dois atributos: nome e salário;
- c) Crie um atributo para armazenar o valor do vale refeição que o funcionário recebe. Todos os funcionários recebem o mesmo valor de vale refeição;
- d) Crie um método que reajuste o valor do vale refeição pago (para todos os funcionários de uma vez) de acordo com uma taxa passada como parâmetro (10%, por exemplo);
- e) Faça testes para verificar o funcionamento da classe;