



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí
Campus Teresina Zona Sul
Licenciatura em Informática
Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Exercício Entrada de Dados

Questão 1

Crie uma classe **Pessoa**, que contenha **nome** e **idade** como atributos. Após isso, crie uma classe **Aplicativo** que contenha um objeto da classe Pessoa, coloque nome e idade para seus atributos e exiba os valores desses atributos.

Questão 2

Crie uma classe Lampada, que simula uma lâmpada em um sistema. Nesta classe, os objetos do tipo Lampada deve conter um estado que indique a situação da lâmpada (acesa ou apagada). Por fim, crie uma classe **Aplicativo** que contenha um objeto da classe Lampada, coloque o seu estado e exiba o valor atual desse estado.

Questão 3

Crie uma classe Aluno que é formada por 4 atributos, um para armazenar o nome e os outros 3 para armazenar os valores de 3 notas. Após isso, crie uma classe **Aplicativo** que contenha um objeto da classe Aluno, coloque o nome do aluno e as notas das 3 provas e exiba os valores atuais desses atributos.

Questão 4

Em um sistema o cliente possui nome, cpf e código. Sabendo disso, crie a classe Cliente que possua nome, cpf e código como atributos. Por fim, crie uma classe **Aplicativo** que contenha um objeto da classe Cliente, coloque valores para o nome, cpf e código do cliente criado e exiba os valores atuais desses atributos.

Questão 5

Na empresa X, um funcionário possui nome, matrícula e salário. Com base nestas informações, crie a classe *Funcionario* para representar os funcionários da empresa X. Por fim, crie uma classe **Aplicativo** que contenha um objeto da classe *Funcionario*, coloque valores para o nome, matrícula e código desse funcionário e exiba os valores atuais desses atributos.