

---

# LABORATÓRIO 2

---

## CLASSES

### EXERCÍCIOS DE REVISÃO

---

VOCÊ DEVE RESPONDER PARA REVISAR OS CONCEITOS IMPORTANTES

1. Qual a semelhança entre as classes e os tipos primitivos em C++?

2. Como uma classe obtém encapsulamento e ocultação de dados?

3. De que forma os métodos ajudam a manter a integridade dos atributos?

---

## EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

---

VOCÊ DEVE FAZER OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Considerando a classe Jogo declarada abaixo, implemente o código para os métodos. Construa um programa para testar a criação de uma variável do tipo Jogo e testar a utilização dos métodos.

```
#include <string>
using std::string;

class Jogo
{
private:
    string nome;    // nome do jogo
    float preco;    // preço do jogo
    int horas;      // quantidade de horas jogadas
    float custo;    // valor por hora jogada

    void calcular() { if (horas > 0) custo = preco/horas; }

public:
    void adquirir(const string& titulo, float valor);
    void atualizar(float valor);
    void jogar(int tempo);
    void exibir();
};
```

---

## EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

---

VOCÊ DEVE ESCREVER PROGRAMAS PARA REALMENTE APRENDER

1. Implemente os **métodos de uma classe** para representar uma conta bancária. Os dados membro da classe devem incluir o nome do cliente (uma string), o número da conta (um inteiro) e o saldo (um ponto-flutuante).

As funções membro devem permitir:

- a. Criar e inicializar um objeto
- b. Exibir os dados da conta
- c. Depositar dinheiro
- d. Sacar dinheiro