

C# Essencial



Classes e Métodos : Exercício Prático 2

Exercício Prático 2

g- Crie um construtor que permita criar um carro somente usando os atributos : Modelo e Montadora (*não use a palavra-chave this*)

h- Explique qual o comportamento ao usar este construtor para criar objetos do tipo Carro

i- Crie um método chamado *VelocidadeMaxima* que recebe um parâmetro *do tipo int* chamado *potencia* que vai retornar um *double* representando a velocidade máxima do carro
(*Para calcular a velocidade multiplique a potencia por 1.75*)

j- Explique o comportamento da palavra *return*

h- → Esse construtor permite criar outras instâncias sem que tenha todos os atributos da classe, os demais atributos recebem os valores padrões;

j- → Ela permite criar uma resposta em valor do método, retornando um valor;

• A instrução *return* é usada para encerrar a execução do método e retornar o controle de volta ao método chamador retornando o valor do tipo definido no método.