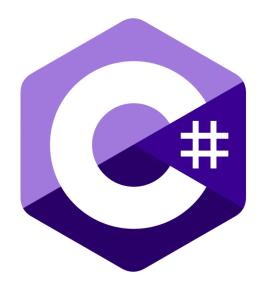
C# Essencial



Classes e Métodos : Exercício Prático

Exercício Prático

- 1- Em um projeto console crie uma classe Carro contendo os atributos : modelo, montadora, marca, ano e potencia com os tipos de dados string, string, string, int e int.
- Crie também o comportamento Acelerar que não retorna nada e apenas exiba a mensagem "Acelerando..."
- a- Crie um objeto *chevrolet* e atribua os seguintes valores aos atributos : Sedan, Chevrolet , Onix, 2016, 110
- b- Crie outro objeto ford e atribua os seguintes valores aos atributos: SUV, Ford, EcoSport, 2018, 120
- c- Exiba os valores dos atributos no console para cada um dos objetos criados e chame o método Acelerar para cada objeto
- d- Altere o método *Acelerar* para receber um parâmetro do tipo *string* chamado *marca* e a seguir altere a mensagem para exibir o texto "*Acelerando o meu {marca}*", seguido da marca do carro.
- e- Crie um construtor na classe *Carro* que vai permitir criar objetos inicializando os valores dos atributos : modelo, montadora, marco, ano e potencia (use a palavra this para identificar a instância da classe)
- f- Crie novamente os objetos carro1 e carro2 com os mesmos valores usando o construtor acima e invoque o método Acelerar passando o valor do argumento para o parâmetro no método *Acelerar*

Obs- Utilize a nomenclatura Pascal Case para definir os nomes e o modificador de acesso public para todos os membros da classe