

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*, *marca*, *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