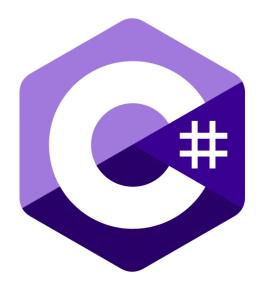
C# Essencial



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