

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