
LABORATÓRIO 1

INTRODUÇÃO

EXERCÍCIOS DE REVISÃO

VOCÊ DEVE RESPONDER PARA REVISAR OS CONCEITOS IMPORTANTES

1. Como uma classe obtém uma abstração do mundo real?

2. Qual a relação entre uma classe e um objeto?

3. De que formas as funções na abordagem orientada a objetos são diferentes das funções na programação estruturada?

EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

VOCÊ DEVE FAZER OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Considerando o registro Jogo definido abaixo, implemente o código para as funções e construa um programa para testar a criação de uma variável do tipo Jogo. Teste também a utilização das funções.

```
#include <iostream>
using namespace std;

struct Jogo
{
    string nome;    // nome do jogo
    float preco;    // preço do jogo
    int horas;      // quantidade de horas jogadas
    float custo;    // valor por hora jogada
};

Jogo adquirir(const string& titulo, float valor);
void atualizar(Jogo& jogo, float valor);
void jogar(Jogo& jogo, int tempo);
void exibir(const Jogo& jogo);

int main()
{
}
```

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

VOCÊ DEVE ESCREVER PROGRAMAS PARA REALMENTE APRENDER

1. Defina uma classe para representar uma conta bancária. Os dados membro da classe devem incluir o nome do cliente (uma string), o número da conta (um inteiro) e o saldo (um ponto-flutuante).

As funções membro devem permitir:

- a. Criar e inicializar um objeto
- b. Exibir os dados da conta
- c. Depositar dinheiro
- d. Sacar dinheiro

Não é necessário implementar a classe, apenas defina seus métodos e atributos.