**UNIVERSIDADE POSITIVO**

**TÓPICOS ESPECIAIS EM DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE – Prof Escobar**

**Parte 1**

**Questão 1: Classe Simples**

Crie uma classe simples chamada Carro com os seguintes atributos:

- Marca (string): a marca do carro.

- Modelo (string): o modelo do carro.

- Ano (int): o ano de fabricação do carro.

**Questão 2: Classe com Coleção de Objetos**

Crie uma classe chamada Pessoa que possua uma coleção de objetos da classe Livro. A classe

Pessoa deve conter os seguintes atributos:

- Cpf (string): o cpf da pessoa.

- Nome (string): o nome da pessoa.

Livro deve ter os seguintes atributos:

- Titulo (string): o título do livro.

- Autor (string): o autor do livro.

A classe pessoa deve possuir um método para receber os livros.

No programa principal: Implemente uma rotina que imprima os dados dos livros da pessoa no console.

**Questão 3: Alteração do Construtor da Classe**

Implemente uma classe Estudante com os seguintes atributos:

- Matricula (string): número de matrícula no sistema de dados acadêmicos

- Nome (string) o nome do estudante

- Idade (int): idade em anos do estudante

Altere o construtor da classe Estudante para receber a matrícula, o nome e a idade como argumentos.

Implemente um procedimento no programa principal que imprima os dados do objeto Estudante construído.

**Questão 4: Recebendo um Objeto como dependência no Construtor**

Crie uma classe chamada Pedido que recebe um objeto Cliente no construtor e atribui esse objeto a uma propriedade Cliente da classe Pedido.

Cliente deve conter os seguintes atributos:

- Cpf (string): o cpf da pessoa.

- Nome (string): o nome da pessoa.

Pedido deve conter os seguintes atributos;  
- Data (string): data do pedido

- Cliente (Cliente): Cliente que realizou o pedido

**DESAFIO**

Implemente a classe pedido de forma que os objetos construídos a partir dela contenham o Cliente, o Vendedor e os Produtos relativos a tal pedido.