

INTRODUÇÃO À LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS

PROGRAMAÇÃO E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – 2º ANO CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE GPSI



“A programação é a arte de organizar e dominar a confusão.”

(Steve Jobs)



Pensar como objeto: Windows Forms

Módulo 10 | Linguagem Orientada a Objetos

1. Abre a aplicação criada em C# no Windows Forms para representar um sistema de gestão de uma empresa - GestEmpresa.
2. Cria a classe **Analista**, esta classe herda da classe Empregado e adiciona uma nova propriedade:
 - a. Projeto → identifica o nome do projeto em que o analista está a trabalhar.
 - b. A classe inclui dois construtores:

Um construtor completo, que recebe todos os dados necessários (nome, data de nascimento, email, telefone, morada e projeto) e passa os dados comuns para o construtor da classe base através da instrução base(...).

Um construtor simplificado, que apenas recebe o nome do analista e define automaticamente o projeto como "Por definir".
3. Cria a classe **Programador**, esta herda de Empregado e introduz uma nova propriedade:
 - a. Especialidade → indica a área de especialização do programador (por exemplo, “Back-end”, “Front-end”, “Inteligência Artificial”, etc.).
 - b. Tal como a classe Analista, possui dois construtores:

Um construtor completo, que inicializa todos os atributos e chama o construtor da classe base com os dados comuns.

Um construtor simplificado, que apenas recebe o nome do programador e define a especialidade como "Por identificar".

BOM TRABALHO! TU ÉS CAPAZ! CONSTRÓI O TEU CONHECIMENTO...

Os facilitadores da aprendizagem,

Andreia Quintal | Carlos Almeida | Cristina Gonçalves | Pedro Cardoso