

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJECTOS AVANÇADA

Variáveis e métodos de classe

AULA PRÁTICA

1. Suponha que um aluno tem um número, um nome e um conjunto de disciplinas (array de Strings com dimensão 5) a que está inscrito.

- Construa a classe Aluno considerando que sempre que um novo aluno é criado, o número de aluno será atribuído automaticamente de forma sequencial.

- Construa uma classe de teste para a classe Aluno.

2. Considere a classe Valor

```
public class Valor {  
    private int val;  
  
    public int getVal () {  
        return val;  
    }  
  
    public void setVal (int v) {  
        val = v;  
    }  
}
```

Qual o output do programa

```
public class Teste2 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int i1 = 3;  
        int i2 = i1;  
        i2 = 4;
```

```

System.out.println( "i1 = " + i1 );

System.out.println(" mas i2 = " + i2 );
...
Valor v1 = new Valor();
Valor v2 = new Valor();
v1.setVal(5);

v2 = v1; // o que acontece???

v2.setVal(6);

System.out.println( " v1.val " + v1.getVal() );
System.out.println( " v2.val " + v2.getVal() );

}
}

```

3. Construa a classe Pessoa. Uma pessoa tem um nome, um número de identificação fiscal, um conjunto de contactos (array de objetos do tipo telefone) – 3 no máximo: “fixo”, “móvel” e “emprego”).

- Defina um construtor que receba o nome como parâmetro;
- Defina os getters;
- Defina os setters;
- Defina o método toString;
- Defina um método que consulte o número do telefone móvel da pessoa
- Construa uma classe de teste, que crie duas pessoas e teste todos os métodos da classe Pessoa