



Fundamentos de C#

Exercícios Propostos

Classes e Estruturas

1 Exercício

Crie as classes *Relogio* e *Ponteiro* e escreva um método *Main()* para treinar a chamada aos métodos e fields.

Fields da classe *Relogio*:

- **ponteiroHora** (tipo *Ponteiro*)
- **ponteiroMinuto** (tipo *Ponteiro*)
- **ponteiroSegundo** (tipo *Ponteiro*)

Métodos da classe *Relogio*:

- **AcertarRelogio(int, int, int)**: Acerta o relógio, posicionando adequadamente cada ponteiro do relógio. Os parâmetros passados são hora, minuto e segundo.
- **LerHora()**: retorna a hora atual do relógio.
- **LerMinuto()**: retorna o minuto atual do relógio.
- **LerSegundo()**: retorna o segundo atual do relógio.

Fields da classe *Ponteiro*:

- **posicao(int)**: indica em qual posição está o ponteiro (1, 2, 3, 4, etc.).

2 Exercício

Crie a estrutura (*struct*) *Fracao*, que representa uma fração matemática. Esta estrutura deve ser capaz de armazenar o numerador e o denominador da fração. Ela ainda deve ter um método que recebe uma fração como parâmetro, multiplica ambas as frações, e retorna uma nova fração como resultado. Crie um programa simples que instancia duas frações, define seus valores, calcula o valor da multiplicação entre elas e mostra o resultado.