

Universidade da Amazônia

Curso: Engenharia Elétrica

Turma: 5º semestre

Disciplina: Linguagem de Programação

Professor: Alan Souza

LISTA DE EXERCÍCIO 1 - GABARITO

- | | |
|------|-------|
| 1) D | 6) D |
| 2) A | 7) B |
| 3) C | 8) D |
| 4) E | 9) C |
| 5) B | 10) A |

11)

- a) As classes são componentes de um projeto orientado a objetos que descrevem alguma entidade do mundo real. Elas são compostas por atributos e métodos.
- b) Os atributos da classe são suas características.
- c) Os métodos da classe são suas ações.
- d) Os objetos são cópias/instâncias de uma classe.

12)

```
public class JogadorDeFutebol {  
    // atributos:  
    String nome;  
    int numeroCamisa;  
    double altura;  
    // métodos:  
    void chutarBola(double forca) {  
        // implementação  
    }  
    void correr() {  
        // implementação  
    }  
}
```

13)

Os erros podem estar acontecendo porque:

- 1) não foi criado o objeto "eq" e sim "eq1";
- 2) o método calcDelta deve estar retornando um valor real (double) e está sendo armazená-lo em uma variável do tipo int;
- 3) ausência de ponto-vírgula no final do comando.