

Universidade da Amazônia

Curso: Análise e Des. de Sistemas / Ciência da Computação

Turma: ALC XXX 01 03 NXA

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Professor: Alan Souza

### LISTA DE EXERCÍCIO 1 - GABARITO

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

11)

- a) As classes são abstrações do mundo real que fazem parte do projeto orientado a objetos. Além disso, elas podem ser consideradas como sendo um tipo criado pelo programador. Elas são formadas por atributos, métodos e construtores.
- b) Os atributos são as características/variáveis da classe.
- c) Os métodos de uma classe são as ações que ela pode desempenhar.
- d) Os objetos de uma classe são a cópia/instância da classe, ou seja, é o que se pode construir a partir da classe.

12)

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

13)

Os erros que ocasionam o mau funcionamento do programa são:

- 1) foi criado o objeto "eq1" (linha 1), mas está sendo utilizado o objeto "eq" (linha 2);
- 2) não foi colocado o ponto-vírgula no final do comando da linha 2;
- 3) pode ser que haja a necessidade de mudar o tipo da variável "d" para double, já que o método de cálculo do delta pode retornar número real.