

## Programação Orientada a Objetos

### 2ª Atividade

1. Defina uma classe em Java chamada **“Teclado”** para armazenar as informações de um teclado. A classe deve armazenar o número de série do teclado, o fabricante e a cor. Considerar para esta classe os conceitos da Programação Orientada a Objetos referentes ao **ENCAPSULAMENTO**. O método construtor deve receber o número de série, o seu fabricante e a sua cor. Definir também um construtor default. Deve oferecer ainda uma função chamada **“ImprimeTeclado()”** que imprime as informações do teclado.
2. Defina uma classe em Java chamada **“Mouse”** para armazenar as informações de um mouse. A classe deve armazenar o número de série do mouse, o fabricante e a cor. Considerar para esta classe os conceitos da Programação Orientada a Objetos referentes ao **ENCAPSULAMENTO**. O método construtor deve receber o número de série, o seu fabricante e a sua cor. Definir também um **construtor default**. Deve oferecer ainda uma função chamada **“ImprimeMouse()”** que imprime as informações do mouse.
3. Defina uma classe em Java chamada **“Monitor”** para armazenar as informações de um monitor. A classe deve armazenar o número de série do monitor, o fabricante e a cor. Considerar para esta classe os conceitos da Programação Orientada a Objetos referentes ao **ENCAPSULAMENTO**. O método construtor deve receber o número de série, o seu fabricante e a sua cor. Definir também um construtor default. Deve oferecer ainda uma função chamada **“ImprimeMonitor()”** que imprime as informações do monitor.
4. Defina uma classe em Java chamada **“Gabinete”** para armazenar as informações de um gabinete. A classe deve armazenar o número de série do gabinete, o fabricante e a cor. Considerar para esta classe os conceitos da Programação Orientada a Objetos referentes ao **ENCAPSULAMENTO**. O método construtor deve receber o número de série, o seu fabricante e a sua cor. Definir também um construtor default. Deve oferecer ainda uma função chamada **“ImprimeGabinete()”** que imprime as informações do gabinete.
5. Defina uma classe em Java chamada **“Computador”** para armazenar as informações de um computador. A classe deve armazenar o número de série do computador, o teclado, o mouse, o monitor e o gabinete. Considerar para esta classe os conceitos da Programação Orientada a Objetos referentes ao **ENCAPSULAMENTO**. O método construtor deve receber o número de série, o teclado, o mouse, o monitor e o gabinete. Definir também um construtor default. Deve oferecer ainda uma função chamada **“ImprimeComputador()”** que imprime as informações do computador e seus componentes.
6. Escrever uma classe chamada **“TesteComputador”** que possui um método **main()** para instanciar computadores. Criar um **teclado** referenciado pela variável **“t”** por meio do construtor com os parâmetros: **Número\_Serie=1232**, **Fabricante=Logitech**, **cor=preto**. Criar um **monitor** referenciado pela variável **“mon”** por meio do construtor com os parâmetros: **Número\_Serie=AFB876**, **Fabricante=Samsung**, **cor=preto**. Criar um **gabinete** referenciado pela variável **“g”** por meio do construtor com os parâmetros: **Número\_Serie=4587HHY**, **Fabricante=Logitech**, **cor=preto**. Criar um **mouse** referenciado pela variável **“m”** por meio do construtor com os parâmetros: **Número\_Serie=HGY6654**, **Fabricante=Microsoft**, **cor=preto**. Criar um **computador** referenciado pela variável **“cp”** com número de série: **76TRDE35** e componentes criados pelas variáveis **t**, **mon**, **g** e **m**. **Imprimir** as informações do computador, bem como de seus componentes.

Obs. Todas as classes devem ser criadas dentro de um package chamado **uscs**.