



Universidade Estadual da Paraíba – Campus VII

Curso: Ciência da Computação

Disciplina: Laboratório de Linguagem de Programação II, 2023.1

Professora: Mikaelle Oliveira Santos Gomes. Dr^a. Sc.

Aluno(a):

Turno:

Mensuração das Habilidades IV – Unidade I

1. Observe os objetos a sua volta. Escolha um deles e descreva 5 características(atributos) e comportamentos(métodos).
2. Defina o conceito de Classe e Objeto. Qual a diferença entre eles?
3. Identifique classes e objetos para um sistema escolar responsável por controlar as turmas, professores, alunos e as notas dos alunos. Apresente em detalhes também que são os atributos e métodos de cada classe que você modelou.
4. Vamos utilizar nosso conhecimento para resolver um problema do mundo real. Precisamos de um programa confiável que gerencia exatamente quanto temos. Crie uma classe chamada **Conta** que consiga gerenciar o quanto de dinheiro temos, com as operações sacar e depositar. Crie uma nova classe chamada **Início**, que irá conter o método **Main**, e crie dois objetos da classe Conta chamado conta Corrente e conta poupança para acessar os seus métodos.

(1-)

---Mochila---

---Características---

*cor: preta
*marca: genérica
*estado: surrada
bolsos: 4
*tecido: desconhecido

---Comportamentos---

*Guardar coisas.
*Locomover coisas
*Proteger objetos
*Machucar pessoas
*Esconder coisas

(2-) Classes podem ser caracterizadas como moldes ou paradigmas que serão usados pelos objetos que preencherão seus atributos com valores específicos.

(3-) ---Classes---

Alunos

Nome:

Media geral:

faltas:

turma:

Funcionários

Nome:

função:

salário:

Exemplo

Aluno 0

nome: Roberval

media geral: 6.55

faltas: 32

Turma: manhã

Funcionário 0

Nome: Cleide

função: Professora de física

salário: R\$120.000 por hora