



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 V – Unidade II

1. Para que servem atributos e métodos?
2. O que é a troca de mensagens entre objetos?
3. Quais os tipos de relacionamento entre objetos? Explique cada um e exemplifique
4. Crie uma classe Carro.java adicionando atributos, como marca, modelo, ano de fabricação, tipo de combustível (álcool, gasolina ou flex), e também alguns métodos (Ligar, desligar, frear, etc). Crie arquivo Main.java para definir e exibir os novos atributos. Crie também uma classe Pessoa.java com métodos e atributos para se relacionar com a classe carro.

1 - Atributos de forma estruturada pode ser visto como variáveis ou dados que armazenam informações sobre uma forma de um objeto. Eles basicamente são as propriedades do objeto e podem ter diversos valores. Já os métodos são ações ou funções que um objeto pode desempenhar.

2 - Essa troca de mensagem pode ser definida como uma solicitação de operações ou métodos que um objeto faz a outro.

3- De um para um: quando objetos só trocam mensagem pra apenas um outro, como um casal monogâmico. De um para muitos: quando um objeto troca mensagem com vários outros como uma casa ou apartamento para pessoas. De muitos pra muitos: Quando vários objetos trocam mensagem entre vários outros, como um carro de aluguel.