



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TRIÂNGULO MINEIRO
CAMPUS UBERLÂNDIA CENTRO

TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

Turma: **3º PERÍODO**

Unidade Curricular: **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

Professor: **WILL ROGER PEREIRA**

LISTA 1-5

1ª Questão

Crie uma classe chamada Pessoa.

2ª Questão

Instancie três objetos da classe Pessoa, armazenando cada um em uma referência p1, p2 e p3 respectivamente.

3ª Questão

Crie um atributo nome na classe Pessoa e o inicialize com o valor “Will”.

Mostre os atributos nome de cada objeto na tela.

4ª Questão

Modifique o atributo nome dos objetos p2 e p3 para valores arbitrários diferentes entre si e diferentes do nome padrão.

Mostre novamente os atributos nome de cada objeto na tela e veja o que mudou.

5ª Questão

Crie um método chamado **oi**. Este método não deve possuir nenhum argumento. Quando ele for invocado, mostre uma mensagem com o objetivo de representar a saudação do objeto da classe Pessoa.

Invoque o método com cada um dos objetos.

6ª Questão

Modifique o método chamado **oi**, de tal maneira que o nome da Pessoa esteja prescindindo a saudação.

Invoque o método com cada um dos objetos.

7ª Questão

Crie um método chamado **responde**. Este método não deve possuir nenhum argumento. Quando ele for invocado, mostre uma mensagem que representa que o objeto Pessoa está respondendo à saudação de outra pessoa.

Após esta mensagem, invoque o método **oi** do objeto que está respondendo à saudação, ou seja, o objeto que está executando o método **responde**.

Invoque o método com cada um dos objetos.

8ª Questão

Crie um método chamado **getNome**. Este método não deve possuir nenhum argumento. Quando ele for invocado, o nome do objeto Pessoa deve ser retornado.

Invoque o método com cada um dos objetos, observando as maneiras corretas de se utilizar um método com retorno.

9ª Questão

Crie um método chamado **seApresenta**. Este método deve possuir como argumento um número inteiro representando a idade do objeto Pessoa. Quando ele for invocado, uma mensagem do objeto Pessoa se apresentando deve ser mostrada, composta pelo seu nome (atributo) e pela idade passada como argumento.

Invoque o método com cada um dos objetos.

10ª Questão

Crie um método chamado **conversa**. Este método deve possuir como argumento dois números inteiros.

O primeiro representará a idade do filho da Pessoa.

O segundo representará a idade da filha da Pessoa.

Quando ele for invocado, uma mensagem representando uma conversa do objeto Pessoa deve ser mostrada, como se ele estivesse apresentando seus filhos para alguém. Ela deve ser composta pelo seu nome (atributo) e pelas idades passadas como argumento.

Invoke o método com cada um dos objetos.