|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Professor: | Heloisa Moura | Turma: +Devs2Blu |
| U.Curricular: | Modulo 05 – Programação orientada a objetos | |
| Aluno(a): |  | Data: 27/09/2024 |

**Lista de EXERCICIOS 07 – Classes, atributos e métodos**

**Questão1** - Rafaela possui vários temas de festas infantis para aluguel. Ela precisa controlar os aluguéis e para isso quer uma aplicação que permita cadastrar: o nome e o telefone do cliente, o endereço completo da festa, o tema escolhido, a data da festa, a hora de início e término da festa. Além disso, para alguns clientes antigos, Rafaela oferece descontos. Sendo assim, é preciso saber o valor realmente cobrado num determinado aluguel.

Para cada tema, é preciso controlar: a lista de itens que compõem o tema

(ex: castelo, boneca da Cinderela, bruxa etc.), o valor do aluguel e a cor da

toalha da mesa que deve ser usada com o tema.

1. **- Identifique as classes, atributos e métodos marcando no cenário**
2. **– Crie as classes com os atributos e métodos do cenário**
3. **– Crie a classe de teste do cenário.**

**Questão2** - Mariana prepara diversos exercícios para suas filhas que estão na primeira e na segunda séries. Ela gostaria de informatizar esses exercícios, para

gerar testes aleatórios.

Cada teste gerado deve ser guardado (acompanhado de suas questões),

com a indicação de sua data de geração. Na geração de um teste, é preciso

informar o número de questões desejadas e a qual disciplina pertence o

teste.

Para cada disciplina, cadastra-se: uma lista de questões objetivas, identificando

de que bimestre é cada questão e a que matéria pertence. O gabarito também é cadastrado a fim de facilitar a correção do teste.   
Cada matéria faz parte de uma única disciplina. A série está ligada à matéria.  
Por exemplo: para a disciplina de matemática, Mariana prepara um teste

com 20 questões. Cada questão corresponde a um bimestre (1°, 2°. 3° ou 4°) e a uma matéria (ex: adição, divisão, números pares e impares, números primos, sinónimos etc). Cada matéria corresponde a uma disciplina (adição - matemática; sinónimos - português etc).

1. **- Identifique as classes, atributos e métodos marcando no cenário**
2. **– Crie as classes com os atributos e métodos do cenário**
3. **– Crie a classe de teste do cenário.**

**DESAFIO** Reescreva a classe JogoDaVelha feita com Matrizes, utilizando os conceito de OOP atributos e métodos.