

UNIESP

Linguagem de Programação I

Codificar programas baseados em interação entre objetos instanciados a partir de classes associadas, em conformidade com o princípio de encapsulamento, com a validação do seu comportamento, de forma sistematizada..

Codifica classes, definindo seus membros (atributos e métodos), e aplicando proteção a seus membros (encapsulamento e sobrecarga).

POO - Trabalho Métodos

Acrescente as seguintes classes ao projeto estruturado nos pacotes **Matematica** e **Especialista** que contêm, respectivamente, as classes **Circulo** e **Arquiteto**:

1. Classe **Retangulo**
 - a. Contida no pacote Matematica.
 - b. Contém os seguintes atributos privados do tipo *float*:
 - **ladoH** e
 - **ladoV**.
 - c. Contém os seguintes métodos públicos:
 - i. **definir_lados**: define **ladoH** e **ladoV** de acordo com dois valores fornecidos como parâmetros.
 - ii. **area**: retorna a área de um retângulo cujas medidas dos lados são dadas por **ladoH** e **ladoV**.
 - iii. **perimetro**: retorna o perímetro de um retângulo cujas medidas dos lados são dadas por **ladoH** e **ladoV**.
 - d. Possui a seguinte invariante: as medidas dos lados são positivas.
2. Classe **EngenheiroCivil**
 - a. Contida no pacote Especialista.
 - b. Contém o método **exibir_dados_pessoais** de forma análoga à classe Arquiteto.
 - c. Contém o método **main** com os seguintes passos:
 - i. Chama o método **exibir_dados_pessoais**.
 - ii. Chama o método **definir_lados** da classe Retangulo com os valores 4.7 e 8.2 como parâmetros.
 - iii. Chama os métodos **area** e **perimetro** da classe Retangulo e imprime os resultados dessas chamadas.