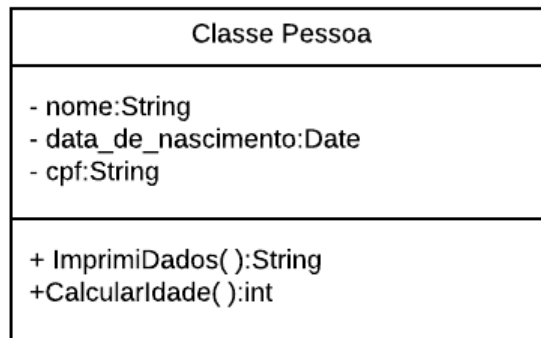


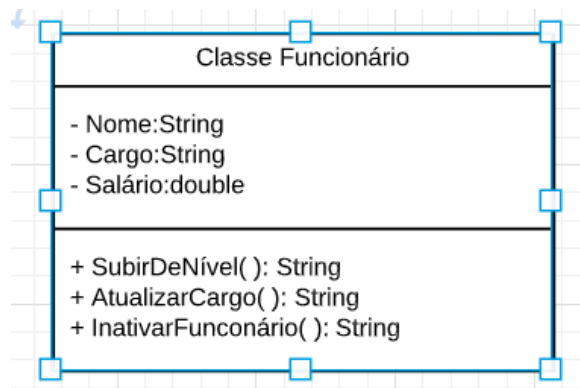


EXERCÍCIO DE REVISÃO - POO

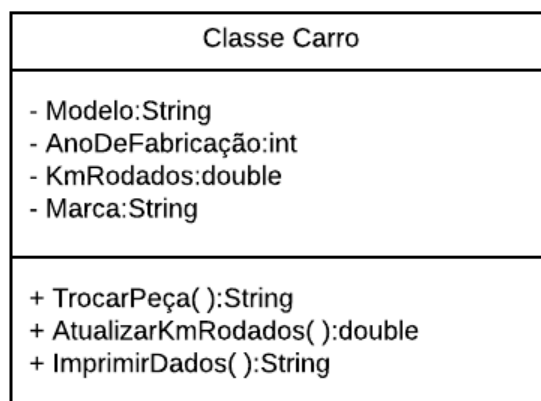
1. Crie uma classe Pessoa, com os seguintes atributos privados: nome, data de nascimento e CPF. Crie os métodos: i) imprimir todos dados de uma pessoa e ii) calcular a idade da pessoa.



2. Crie uma classe chamado Funcionário, com os seguintes atributos privados: nome, cargo e salário. Crie os métodos: i) subir de nível no plano de carreira da empresa, ii) Atualizar cargo, e iii) Inativa funcionário.



3. Crie uma classe Carro, com os seguintes atributos privados: modelo, ano de fabricação, km rodado e marca. Crie os métodos: i) trocar peça do carro, ii) atualiza quantidade de km rodado e iii) imprime dados do carro.



4. Crie uma classe denominada Time para armazenar as informações de um time de futebol. A classe deve armazenar o nome, quantidade de jogadores atuais, capacidade máxima de jogadores e qual a série do campeonato brasileiro ele pertence (A, B, C ou D). A classe deve também disponibilizar os seguintes métodos:

Contrata: para acrescentar um jogador ao time;

Demite: para remover um jogador do time;

Sobe: para subir uma série;

Desce: para descer uma série;

Jogadores Contratados: imprime a quantidade de jogadores contratados.

Serie Atual: imprime qual a serie do campeonato brasileiro o time está.

Classe Time
- Nome:String - QuantidadeJogadores:int - CapacidadeMáxima:int - SérieQueDisputa:char
+ ContratarJogador():String + DemitirJogador():String + SubirDeSérie():char + DescerDeSérie():char + ImprimirJogadores():int + SérieAtual():char

5. Crie uma classe “Jogo” e uma classe “Controle” que pode controlar os jogos de um vídeo game. O controle do vídeo game permite:

- Iniciar, pausar ou encerrar um jogo;
- Avançar ou retornar uma fase;
- Trocar o level (nível) do jogo;
- Consultar todos os dados do jogo.

Fica a critério do aluno os atributos de cada classe.

Classe Jogo
- Nome:String - DataDeFabricação:Date - Modelo:String - EmpresaQueFez:String
+ MostrarPontuação():double + InformarVidas():int + MostrarFases():String + MostrarCréditos():String

Classe Controle
- Modelo:String - Cor:String - Botões:String
+ IniciarJogo():String + EncerrarJogo():String + PausarJogo():String + AvançarFase():String + RetornarFase():String + TrocarONivelDeJogo():String + ConsultarDados():String