



Java

## Exercicio - Programação Orientada Por Objetos II

### METODOLOGIA

- › Interprete o documento calmamente e com atenção.
- › Acompanhe a execução do exercício no seu computador.
- › Não hesite em consultar o formador para o esclarecimento de qualquer questão.
- › Não prossiga para o ponto seguinte sem ter compreendido totalmente o ponto anterior.
- › Caso seja necessário, execute várias vezes o exercício até ter compreendido totalmente o processo.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. [Exercício de treino](#)

## 1. Exercício de treino

- › **Copie** para a sua pasta o ficheiro `Pessoa.java` existente na pasta de **Objetos**
- › **Aplique** os conceitos de encapsulamento a esta classe

📄 Caso tenha dúvidas neste ponto reveja a matéria abordada atrás sobre o assunto e solicite ajuda ao formador.

- › **Crie** um *overload* para o construtor da classe `Carro` que recebe uma marca, uma matrícula e uma cor

📄 Este construtor deverá guardar estes três valores nos atributos correspondentes e definir a velocidade a zero.

➤ Para **testar** o novo método *overload* **use** o seguinte código na classe `TesteCarro`:

```
Carro carro5 = new Carro("47-12-0F", "Opel", "Verde");  
carro5.mostrar();
```