
	SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS UNIDADE DE ENSINO DESCENTRALIZADA DE DIVINÓPOLIS				 CEFET-MG	
Curso:	Engenharia de Computação	Disciplina:	Laboratório de Programação de Computadores II	Período		2ª
Professor(a):	Eduardo Habib Bechelane Maia			Valor:	5	
Data de Entrega:	16/09/2022	Lista: 4				

1. Crie uma classe Triângulo que tenha como atributos o comprimento dos 3 lados de um triângulo. Seu programa deve ler os 3 lados do triângulo e retornar se o triângulo é escaleno, isósceles ou equilátero. Sejam os lados a, b e c, eles podem formar um triângulo se:

- $|b - c| < a < b + c$
- $|a - c| < b < a + c$
- $|a - b| < c < a + b$

Divida seu programa em 3 arquivos (Triangulo.hpp, Triangulo.cpp, main.cpp). A classe Triângulo deve possuir um construtor que inicialize seus lados com o valor 1 e outro que inicialize os lados com o valor passado como parâmetro pelo usuário.

2. Implemente uma classe Lâmpada que tenha os atributos: modelo, tensão e estado da lâmpada. Crie os métodos get e set para todos esses atributos. Além disso crie métodos para acender, apagar e mostrar o Estado da Lâmpada (se ela está ligada ou desligada). Divida seu programa em 3 arquivos (Lampada.hpp, Lampada.cpp, main.cpp). Crie pelo menos um construtor para a classe.

OBS: Suas classes devem possuir um atributo estático que indicará quantas vezes a classe foi instanciada (será visto na aula do dia 08/07)