

## Atividade POO II

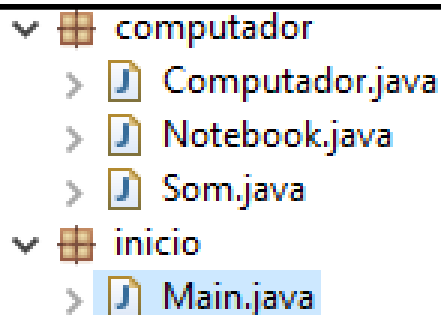
**Nome:** Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

### Objetivo

Escrever um programa em Java com o seguinte algoritmo que será incorporado a um jogo educativo;

- Uma classe Notebook que tem uma superclasse Computador e que agrega a classe Som (*package* computador);
- Uma classe *Main* que contenha o método *main()*. O método *main()* deve utilizar todos os recursos da classe Computador (*package* inicio).

### Código



```
▼ [icon] computador
  > [icon] Computador.java
  > [icon] Notebook.java
  > [icon] Som.java
▼ [icon] inicio
  > [icon] Main.java
```

```
package computador;

public class Computador {
    protected String placadesom;
}
```

```
package computador;

public class Som {
    private String placadesom;
    public String getPlaca() {
        return placadesom;
    }
    public void setPlaca(String placadesom) {
        this.placadesom = placadesom;
    }
}
```

```

package computador;

public class Notebook extends Computador {
    private String nome;
    Som som = new Som();

    public String getNome() {
        return nome;
    }
    public void setNome(String nome) {
        this.nome = nome;
    }

    public void setPlacadoNotebook(String placadesom) {
        som.setPlaca(placadesom);
    }
    public String getPlacadoNotebook() {
        return som.getPlaca();
    }
}

```

```

package inicio;

import computador.Notebook;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Notebook sansung = new Notebook();
        sansung.setNome("Sansung");
        sansung.setPlacadoNotebook("Sound Blaster X G6");

        System.out.println("O Notebook " + sansung.getNome() + " tem a placa de som " + sansung.getPlacadoNotebook() + " inserida");
    }
}

```

## Conclusão

Utilizando o sistema de orientação ao objeto, foi desenvolvido uma classes chamada de *Computador*, *Notebook* e *Som*, em um *package* chamado de computador, contendo as informações do computador/notebook e da placa de som que está inserida no dispositivo, dando um retorno para inserir seus respectivos nomes. E na classe *Main* do *package* chamado de inicio, possui a importação das informações, e a declaração da String que seria o nome dos dispositivos, exibindo uma mensagem mostrando todas as informações inseridas pelo usuario.