Fundamentos da Programação Orientada a Objetos

ver "FazCalculos2", zer clique no botão n, compile o código,

ueJ e, sobre a classe cionar a opção "void

:a();

número: ");

úmero: ");

ladora.somar(num1,

## EXERCÍCIO N.º 5

Objetivos: Compreender os conceitos de objeto, classe, atributo, método,

construtor e encapsulamento.

Enunciado: 1. Crie um projeto denominado "Exercicio5".

2. Crie a classe "Retangulo" com as características seguintes:

- Quatro atributos que correspondem às coordenadas (x,y) dos extremos da diagonal do retângulo;
- Dois construtores, um sem qualquer parâmetro e outro que recebe como parâmetro as coordenadas (x,γ) dos extremos da diagonal do retângulo;
- Quatro métodos para calcular a base, a altura, o perímetro (2\*base+2\*altura) e a área do retângulo (base\*altura).
- 3. Crie a classe "ConstroiRetangulo" com as características seguintes:
  - Cria uma instância da classe "Retangulo" com os valores 2.0, 1.0, 4.0 e 5.0;
  - Calcula a base, a altura, o perímetro e a área da instância da classe "Retangulo" e mostra o resultado no ecrã.