

POO I - Lista Exercícios 01

Prof Angel Antonio ¹

Resumo

Esta lista de exercícios consta de pequenos programas introdutórios. Objetivo principal é iniciar um contato com a linguagem C# e com a ferramenta de desenvolvimento Visual Studio.

Palavras Chave

Programação Orientada ao Objeto — Linguagem C#

¹Instituto de Ciências Exatas e Tecnologia (ICET). Universidade Paulista (UNIP), São Paulo, SP, Brasil

Sumário

Lista de Exercícios 01	1
0.1 Introdução	1
0.2 Lista de exercícios	1
Agradecimentos	1
Formatação	1

Lista de Exercícios 01

0.1 Introdução

Para poder realizar esta lista de exercícios é necessário o visual studio. Se não possui esta ferramenta baixe do site da microsoft a versão gratuita, se por ventura não possuir computador procure o pessoal da informática para verificar os procedimentos para usar o laboratório fora do horário de aula. Tome essas o mais rápido possível para poder ter um acompanhamento adequado do curso.

Para iniciar seguem algumas sugestões, crie um diretório (pasta) para seu desenvolvimento (ex: c: projetos). *Recomenda-se que sempre que for criar um nome de um arquivo, projeto, solução, evite acentos, espaços, cedilha e caracteres especiais.* etc.

No visual studio sem sermos rigorosos com definições será considerado em um primeiro momento que um projeto é equivalente a um programa, e que uma solução (Solution no visual studio) é um conjunto de programas. Para executar um programa o mesmo deve ser selecionado como projeto inicial que aparece em negrito na lista de projetos na solução.

0.2 Lista de exercícios

1. Crie um programa tipo console que exiba a mensagem "Alo Mundo" na tela.
2. Crie um programa tipo console que solicite ao usuário que entre o nome da tela e em seguida exiba o nome fornecido

3. Crie um programa tipo console que intercale as palavras "alunos" e "bem vindos" com a frase "Caros...sejam...ao C#" .
4. Crie um programa tipo console que realize os cálculos abaixo e exiba o resultado na tela.
 - A soma de 2 com 3 (2 + 3).
 - A divisão de 40 por 8 (40/8).
 - O resto da divisão de 15 por 4 (15%8).
5. Crie um programa console onde deve ser criada uma classe em um arquivo separado de nome **casa** que possua um atributo do tipo inteiro e de nome **area** que deve ser publico (public). Instancia um objeto de nome **CasaDoJoao** e atribua ao atributo **area** o valor de 5, e exiba essa informação do objeto **CasaDoJoao** na tela.

Agradecimentos

Agradecemos a toda equipe que atua nos bastidores, sem os quais não conseguiríamos realizar este trabalho de promover a educação em nosso país.

Formatação deste documento

Para a confecção deste documento usaram-se os recursos obtidos gratuitamente nos sites citados a seguir:

- <http://www.latextemplates.com/template/stylish-article>
- <http://www.texniccenter.org/>
- <http://miktex.org>
- <http://www.leg.ufpr.br/walmes/tikz/>