

# Objetos e definições de classe

- Atributos
- Construtores
- Métodos
- Parâmetros
- Atribuição
- Instruções condicionais

# Atividades

- Após baixarem o arquivo contendo as atividades do laboratório, os alunos devem se desconectar da Internet.
- Essas atividades devem ser feitas de maneira individual.
- Cada atividade deverá ser acompanhada pelo professor à medida que forem realizadas.
- Não será permitido o uso de aparelhos celulares no laboratório.

# Atividade 01

- Defina uma classe para representar um estudante de uma universidade, com atributos para armazenar o nome do estudante, a matrícula e o número de créditos. **Considere todos os atributos privados e defina um construtor na classe.**
- **Acrescente os métodos de acesso e os métodos modificadores.**
- Defina um método para adicionar mais créditos para o estudante. **Considere todos os métodos públicos.**

## Atividade 02

- Teste a classe através de um programa principal (função main()).
- Para agilizar o teste da classe, faça as devidas atribuições no programa principal.
- **O programa principal deve testar todos os métodos definidos na classe.**

## Atividade 03

- Desenvolva um programa principal que cria vários objetos Estudante com nomes de sua escolha. Em seguida, deve ser lido um nome e um número de créditos. Se o nome lido for de algum estudante criado, incrementar o seu contador de créditos. No final, imprimir os nomes dos estudantes e o total de créditos.