

Aula de laboratório

Objetivos

Trabalhar conceitos de objetos, construtores com e sem parâmetros, métodos set e get, composição.

Metodologia

Levar o aluno a desenvolver a solução dos problemas utilizando os conceitos de orientação a objetos. Discutir solução, dar dicas. Orientar sobre documentação de programa focando identificação e descrição inicial do programa, nomes de variáveis e comentários relativos às estruturas de programação.

Avaliação

A atividade completa e correta

Problema

Atividade

Escrever uma classe que define um cachorro, com variáveis de instância string nome e som e double quantidade de alimento diário. Escrever uma classe que define um gato, com variáveis de instância string nome e som e double quantidade de alimento diário. Escrever uma classe Pethouse que tem como variáveis de instância do tipo gato e cachorro, string nome da loja e int tempo de estadia do animal. Fazer um programa que simule o recebimento de um gato e um cachorro para uma loja Pet de nome CaeseGatos. Informe quanto comem os animais, qual o som emitem e quantos dias de estadia ficaram na loja.