



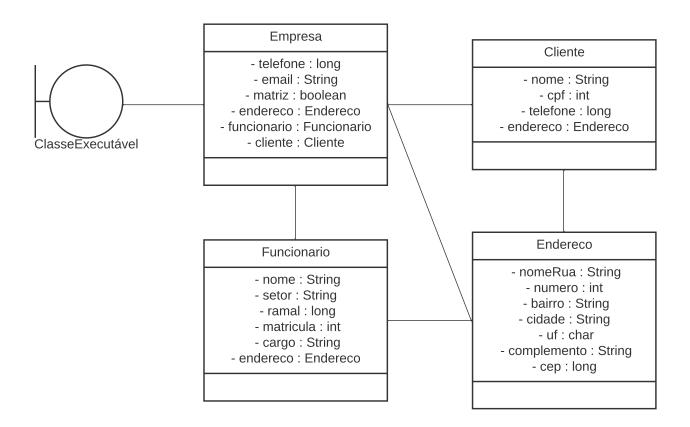
Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Prof. Rodrigo R. Silva (rodrigorosa@ifsul.edu.br)

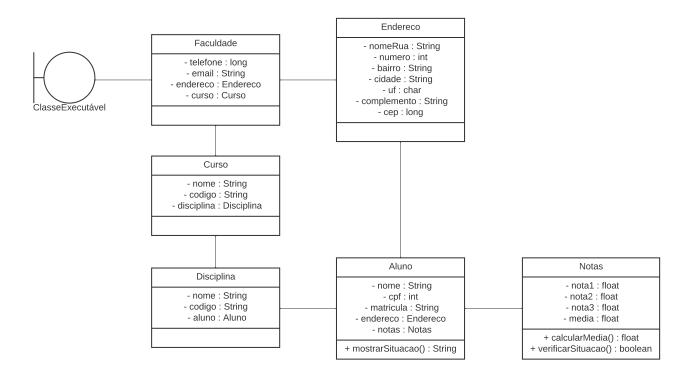
https://github.com/Prof-Rodrigo-Silva

Exercícios POO - Lista 3

1. Dado o diagrama UML de classes abaixo:



- a) Implementar as classes com seus respectivos atributos, construtores e métodos de acesso;
- b) Implementar uma aplicação que instancie as classes;
- c) Mostrar as informações na tela da empresa, inclusive do cliente e funcionário;
- 2. Dado o diagrama UML de classes abaixo:



- a) Implementar as classes com seus respectivos atributos, construtores e métodos de acesso;
- b) Implementar uma aplicação que instancie as classes;
- c) O método verifica Situacao() retorna um boolean conforme o valor da média (TRUE >= 6 e FALSE < 6);
- d) O método mostrar Situacao() retorna uma String ("APROVADO"/ "REPROVADO") conforme o método verificar Situacao() ;