

Lista 5 - OOP

1ª) Criar uma Classe chamada Triangulo que contenha como atributos a base e altura de um triângulo. Na classe definir um método para leitura da base e altura, um método construtor e um método para Calcular a área do triângulo ($\text{Area} = \text{Base} * \text{Altura} / 2$).

No método principal do programa (main) , criar um objeto a partir da classe criada, solicitar e atribuir os valores da base e altura e invocar o método que calcula a área a partir do objeto criado.

2ª) Criar uma Classe chamada Equacao que contenha como atributos 3 valores inteiros, A, B e C. Na classe definir um método para leitura dos valores, um método construtor e um método para calcular as raízes da equação.

$$R1 = -b + (\text{raiz de delta}) / (2 * a)$$

$$R2 = -b - (\text{raiz de delta}) / (2 * a)$$

Considerar que:

- Se $\text{delta} = 0$, as raízes são iguais;
- Se $\text{delta} < 0$, não existem raízes reais;
- Se $\text{delta} \geq 0$, existem 2 raízes diferentes

No método principal do programa (main) , criar um objeto a partir da classe criada, solicitar e atribuir os valores e invocar o método que calcula as raízes a partir do objeto criado.