



RE
COD
ME_

RE qualifica-te |

Ficha 28
Programação C#
Delegates, Eventos e Atributos



Rua Flores de Lima N°16, Lisboa
cv@recodme.pt



INSTITUTO DO EMPREGO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL

Lisb@20²⁰

PORTUGAL
2020



Cada vez que realizares uma ficha que reutiliza algum código, faz uma cópia do código reutilizado em vez de alterares as respostas originais. Documenta corretamente todo o código que produzires

Grupo I – Análise e Desenvolvimento

Com base numa das classes que criaste nas últimas fichas, ou na classe em anexo:

1. Cria uma exceção chamada `NotSerializableException`.
2. Numa classe à tua escolha, adiciona o atributo `Serializable`
3. Cria um atributo que possa ser adicionado a classes e métodos chamada `Author`. Deverá ter nome, data e estado de conclusão. Deverá permitir duplicados.
4. Adiciona o atributo criado a uma classe.
5. Adiciona-o também a um método
6. Na classe `Printer`, encontras um método chamado `IsSerializable`. Insere o código necessário para:
 - a. Obter o tipo do objeto
 - b. Lançar uma exceção `NotSerializableException`
7. Cria um delegate que tenha os tipos de entrada `double` e `double` e o tipo de saída `string`.
8. Cria duas funções, com dois argumentos de entrada do tipo `double` que retornem uma `string` com o valor:
 - a. “A soma de `a` e `b` é soma”
 - b. “A subtração de `a` e `b` é subtração”
9. Cria uma lista de `Pos` (Class anexada com o enunciado) e preenche-a.
10. Itera sobre a lista de `Pos` e recorre ao delegate para apresentar a soma dos elementos de `Pos` numa posição ímpar e a subtração dos elementos de `Pos` numa posição par.
11. Cria uma função onde deverão ser instanciados um conjunto de operações aritméticas à tua escolha, que utilizem dois números e retornam um número através de `Funcs`. Cria um dicionário com chave `char` e valor `func<double, double>`, e adiciona-lhe as `Funcs` que criaste associadas a um caracter. Utiliza um `switch` para selecionar a função com base nos números e no caracter definido como chave no dicionário