Programação Orientada a Objetos

Introdução aos Paradigmas de Programação e POO

Aluno: Silvio Martins Santos

QUESTÃO 20.

Lampada à Venda

- preço
- codigo de barras
- potencia
- tipo
- quantidade
- + cender(Quantidade)
- + promoção(Preço)
- + verificarPotencia(Potencia)
- + adicionarAoEstoque()
- + verEstoque()

QUESTÃO 21.

// Por questão de fugir um pouco do padrão, eu escolhi um esporte eletrônico.

Campeonato Brasileiro de League of legends

- nomeDoTime
- comissaoTecnica
- titulares
- substitutos
- pontuação
- proximoJogo
- + adicionarPontuacao(Pontuacao)
- + verPontuacao() + subistituirJogador(Jogad)
- + ver Intregrantes(Titulares, Substitutos)
- + verProximoJogo(ProximoJogo)

QUESTÃO 22.

LIVRO

- título
- autor
- edição
- NDC (número de chamada)

- classe
- disponivel
- quantidadeExemplares
- + consultar()
- + localizar(NDC)
- + emprestar(Disponivel, QuantidadeExemplares)
- + devolver(Disponivel, QuantidadeExemplares)

QUESTÃO 23.

$ax^2 + bx + c = 0$

- a
- b
- C
- + delta(a,b,c)
- + raíz_1(a,b,c)
- + raíz_2(a,b,c)

QUESTÃO 24.

RESERVA

- nome
- idade
- telefone
- RG
- CPF
- endereço
- email
- pacote
- quarto
- diasReservados
- formularioAvaliacao
- + verCliente()
- + quartoReservado(quarto)
- + verQuarto()
- + verficarSeJaFoiHospede()
- + diretosDoHospede(pacote)
- + valorDaHospedagem(pacote, diasReservados)
- + avaliacaoServicoHotel(formularioAvaliacao)