

PRÁTICA SOBRE CONCEITOS BÁSICOS DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS

Crie uma classe *Horario* com três atributos inteiros: hora, minuto e segundo. Faça um construtor que inicializa os três atributos. A classe deve possuir um método para exibir (imprimir na tela) o horário em formato de números separados por dois pontos (por exemplo: 15h:05m:12s). Além disso, essa classe deverá ter um segundo construtor que recebe uma quantidade de segundos por parâmetro e converte esse valor no padrão hora:minuto:segundo para inicializar cada um dos atributo dessa classe. Por exemplo, 3690 segundos deverá ser convertido em 01h:01m:30s. Uma segunda classe denominada *Principal* deve ser criada para testar a implementação da classe *Horario*. Nessa classe, que conterá o método *main*, instancie os seguintes objetos da classe *Horario*:

- a) (hora = 10, minuto = 15, segundo = 43);
- b) 3690 s;
- c) 3521 s;
- d) 59 s.

Por fim, chame o método *exibir* para cada um desses objetos.