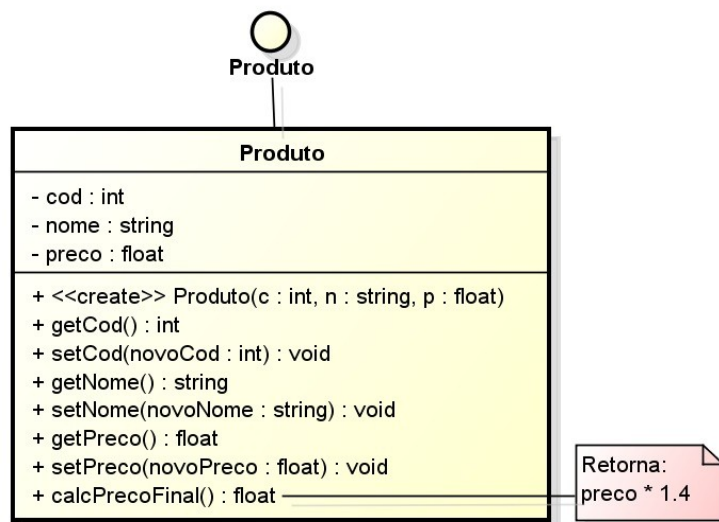


Lista de Exercícios 1 - C++

1. (1,0) Desenhar o UML de uma classe que represente **uma pessoa para uma agenda** de e-mails, fones e outros dados que forem interessantes. Escrever um programa em C++ para a classe, incluindo atributos privados e os respectivos métodos getters & setters. No método main(), criar três objetos da classe, atribuir valores aos atributos e os imprimir.
2. (2,0) Desenhar o UML de uma classe que represente **uma fruta para um menu de saladas de frutas**. Utilize como atributos os dados que forem interessantes para o usuário do cadastro. Escrever um programa em C++ para a classe, incluindo atributos privados e os respectivos métodos getters & setters. Utilize métodos construtor, destrutor e escreva a classe e o *main* em arquivos separados. No método main(), criar três objetos da classe (cada um com seu bloco interno para ativar o destrutor), atribuir valores aos atributos e os imprimir.
3. (3,0) Escrever um programa em C++ para implementar a classe Produto a seguir, incluindo sua interface. Acrescentar duas subclasses de produtos quaisquer, com pelo menos dois atributos cada (ex: arroz, feijao, camisa, bermuda, etc). Escrever o código das interfaces e o código das classes. Inclua os métodos destrutores em todas as classes. No main(), criar um objeto para cada subclasse passando valores quaisquer para seus atributos através dos métodos construtores, cada um com seu bloco interno para ativar o destrutor, em seguida os imprimir.



4. (4,0) Escrever o programa em C++ do UML abaixo, utilizando interfaces de objetos e métodos construtores na herança. Inclua os métodos destrutores em todas as classes. No main(), criar dois objetos passando valores quaisquer para seus atributos através dos métodos construtores (cada um com seu bloco interno para ativar o destrutor) e em seguida os imprimir. O método "calcAutonomia()" retorna `tanque*consumo`.

