



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree



Programação Imperativa

Objetos literais

Exercício 1 - "Conta bancária"

1. Defina um novo objeto 'conta' que contenha as seguintes propriedades:
 - a. Número de conta
 - b. Saldo
 - c. Nome do Titular
2. Crie um método chamado 'depósito' que tem a quantidade de dinheiro como parâmetro de entrada. Ao fazer um depósito, a quantia em dinheiro deve ser adicionada ao saldo existente. O método também deve imprimir na tela o tipo de transação realizada e o novo saldo.
3. Crie um novo método chamado saque, como o método de depósito, deve consistir em um parâmetro numérico que será a quantia de dinheiro que queremos sacar. Esta quantia será subtraída do saldo existente. Caso o valor do saque seja superior ao saldo disponível, deve-se imprimir na tela a mensagem "Fundos Insuficientes", caso contrário deve-se imprimir o tipo de transação realizada e o novo saldo.
4. Crie uma função construtora de nosso objeto de conta.
5. Instancie os objetos com diferentes valores iniciais e teste os métodos.



Exercício 2 - “Calcular notas”

Crie o objeto de aluno, que consistirá nas seguintes propriedades básicas:



- Nome
- Número do arquivo
- Lista de notas

Gostaríamos de calcular a média do aluno e se o aluno foi aprovado com base na nota de aprovação que será dada. Para este exercício, vamos deixar você pensar sobre todos os métodos e propriedades que podem ser necessários para que nosso programa funcione corretamente da maneira solicitada.