

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Profa: Christianne Orrico Dalforno

Lista de Exercícios 01

- 1) Implemente uma classe chamada *ProgressaoAritmetica* que possui três atributos (*primeiroTermo*, *razao*, *termoAtual*) e um método chamado *proximoTermo* que devolve o termo atual para quem chamou e calcula o próximo termo atualizando o *termoAtual*. Em seguida crie uma aplicação que instancie um objeto da classe implementada, e mostre na tela os *n* primeiros termos da progressão, sendo *n* definido pelo usuário.
- 2) Implemente uma classe chamada *Funcionario* que possui atributos (*nome*, *funcao*, *salario*) e um método chamado *ajustaSalario* que atualiza o salário em 5%. Em seguida, crie uma aplicação que instancia cinco objetos do tipo *Funcionario*, define os valores dos atributos de cada funcionário e aplica o método *ajustaSalario* para todos os funcionários.
- 3) Escreva uma classe cujos objetos representam alunos matriculados em uma disciplina. Cada objeto dessa classe deve guardar os seguintes dados do aluno: matrícula, nome, 2 notas de prova e 1 nota de trabalho. Escreva os seguintes métodos para esta classe:
 - a. *media* -> calcula a média final do aluno (cada prova tem peso 2,5 e o trabalho tem peso 2)
 - b. *final* -> calcula quanto o aluno precisa para a prova final (retorna zero se ele não for para a final)