

# Programação Orientada a Objetos

## Aula 5

- Revisão
- Exercícios
- Continuação projeto Corrida de cachorros

# Programação Orientada a Objetos

- Exercício que envolve o paradigma de orientação a objetos, com herança e polimorfismo. Vamos criar um cenário simples relacionado a figuras geométricas.
- Exercício: Figuras Geométricas
- Crie uma hierarquia de classes para representar diferentes figuras geométricas (por exemplo, círculo, quadrado, triângulo). Cada figura deve ter métodos para calcular a área e o perímetro
  - FiguraGeometrica (Classe abstrata):
  - Propriedades: Nome (string).
  - Métodos:
    - CalcularArea() (virtual): Retorna a área da figura.
    - CalcularPerimetro() (virtual): Retorna o perímetro da figura.

# Programação Orientada a Objetos

- Exercício2, vamos criar um cenário relacionado a dispositivos eletrônicos.
- Exercício: Dispositivos Eletrônicos
- Crie uma hierarquia de classes/interfaces para representar diferentes tipos de dispositivos eletrônicos ( Celular, cafeteira, geladeira ...). Cada dispositivo deve ter métodos para ligar, desligar e exibir informações sobre seu status.
- IDispositivoEletronico (Interface):
  - Métodos:
  - Ligar(): Liga o dispositivo.
  - Desligar(): Desliga o dispositivo.
  - ObterStatus(): Retorna uma mensagem indicando o status do dispositivo (ligado/desligado).
-

# Programação Orientada a Objetos

- Resolução exercícios lógica
- Continuação corrida cachorros



*Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial*

**PELO FUTURO DO TRABALHO**

**0800 048 1212**     **sc.senai.br**

Rodovia Admar Gonzaga, 2765 - Itacorubi - 88034-001 - Florianópolis, SC