



Link da pasta no Drive:

Apostila 1: Apostila_cap1_poo.tif

Apostila 2: Apostila_cap2_poo.tif

$$NF = P1*0,2 + P2*0,2 + P3*0,2 + TS*0,2 + TM*0,2$$
$$10*0,2$$
$$2 + 2 + 2 + (L1+L2+L3) + 2 = 10$$
$$(10+10+10)/3$$
$$10*0,2$$
$$2$$

Sistema de Notas:

POCO4A - 1s2023 - Notas Parciais

Link do Grupo de Mensagens: <https://t.me/+SsN4OwiuPJY5OTAx>

Compartilhe o seu link com o professor: [luciorocha @ professores.utfpr.edu.br](mailto:luciorocha@professores.utfpr.edu.br)

Disciplina:	Programação Orientada a Objetos - POCO4A		
Aluno:		R.A.:	

ATIVIDADES DE SALA

1) O que é uma Classe?

Alexandre Aparecido da Silva: A classe é a descrição genérica e a ação ou comportamento do objeto o qual define um modelo e gera um método(próximo a uma função C).

2) O que é um Objeto?

Alexandre Olah: Objeto é uma instância da classe, nele são atribuídos os valores as variáveis e executado as funções.

3) O que é um método?

Angélica B. G. Luciano: Procedimento de um objeto, comportamento do objeto.



4) Explique a instrução a seguir:

```
ClasseA objeto = new ClasseA();
```

5) Complete os trechos de código a seguir:

```
//Classe Principal
/*
* TODO: 1) Crie um metodo toString que imprima
* "Ola 'Engenharia de Computacao'" com cada string em uma linha separada
*/

/*
* TODO: 2) Crie um metodo 'imprimir' que retorne 'SIM' se a string fornecida
* eh igual a "Engenharia de Computacao" e retorne 'NAO' caso contrario.
*/

/*
* TODO: 3) Crie o metodo 'calcular' que retorna o resultado da seguinte expressao:
*      7 + 7 / ( 7 + 7 ). O resultado esperado eh 7.5
*
*/

/*
* TODO: 4) Crie um metodo 'comparar' que receba dois numeros reais e
*      retorne 1 caso os numeros sejam iguais e 2 caso sejam diferentes.
*/
```



6) Utilize a classe Scanner para receber dois valores inteiros e:

- a) imprimir a soma na tela.**
- b) imprimir se um número é maior ou igual ao outro.**
- c) Finalize o objeto.**

7) Utilize a classe JOptionPane para exibir uma mensagem gráfica na tela.

8) Ilustre um exemplo com Variáveis e métodos static no método main. Invoque métodos static e diferencie-os de métodos não-static.