

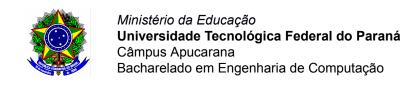


Compartilhe o seu link com o professor: luciorocha @ professores.utfpr.edu.br

Guilherme Ramalho: 🗏 Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023
Roberto Furlani Neto: 🗏 Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023
Alexandre Aparecido da Silva: < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Matheus Hirata Vanzela< ■ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
João Pedro de Paula:< ■ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Gabriel Reis Macedo < ■ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Thales Alves < Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Angélica B Gonelli Luciano < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
>Henrique Cois: < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Pedro Lucas dos Reis Silva: 🗏 Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023
Lucas dos Reis Viana: < 🗉 Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Victor Ramos Bernardes 🗏 Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023
Bruno Margaritelli 🗉 Bruno Margaritelli - Aula 3 - POCO4A - 1s2023
Vitor Hugo Leite A. de Oliviera < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Mabylly< ■ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Rafael Kendy Naramoto Lopes < 🗉 Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Gabriel Takeshi < ■ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
João Vitor Yoshida / Raphael / Marcos < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
João Pedro Cavani Meireles< ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Filipe Augusto Parreira Almeida < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Matheus Maeda / Isabella Melo Almeida < ■ Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Plinio / Thales Hasegawa / Fernando Rafael < Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Thiago Cristovão de Souza < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Deivid da Silva Galvao < ☐ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023>
Felipe Antonio Magro: 🗏 Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023
Rodrigo Leandro Benedito:
Julio Farias: ■ Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023
Thiago Tieghi: 🗏 Cópia de Aula 3 - POCO4A - 1s2023

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

Carlos Eduardo/ Sefora Davanso **■** aula 3 - cópia





ATIVIDADES DE SALA

Na aula passada, criamos a classe Calculadora. A classe Principal foi utilizada para instanciar objetos da classe Calculadora, como mostra o diagrama UML a seguir:

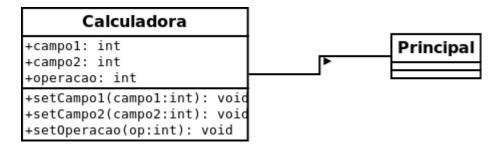
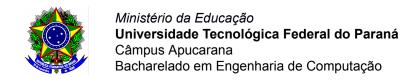


Figura: Diagrama UML de Classes.

- 1) (Netbeans) Adicione os seguintes atributos à classe Calculadora:
 - a) marca
 - b) cor
 - c) tamanho
- 2) (Netbeans) Crie uma classe Principal que instancie 3 (três) Calculadoras diferentes.
- (Online) Acesse o link: Aula3Prog1: https://codeboard.io/projects/248210
- 4) (Online) Adicione um novo atributo de sua escolha para a classe Estudante no exercício anterior.
- 5) (Online) Mostre o conteúdo de todos os atributos de cada objeto instanciado.





- 6) (Online) Acesse o link: https://codeboard.io/projects/248215
- 7) (Online) Acrescente o cálculo da Tangente do ângulo.
- 8) (Online) Acesse o link: https://codeboard.io/projects/248221
- 9) (Online) Faça as seguintes alterações:
 - a) Na classe Main, Altere a classe "Operacoes" para "Aleatorio"
 - b) No arquivo "Aleatorio.java" altere o nome da classe para "Aleatorio"
- 10) (NetBeans) Complemente o Exercício 1) como segue:



Composição de objetos:

Principal TEM UM Campus Campus TEM UM Sala Sala TEM UM Estudante

- a) Crie as classes Campus e Sala.
- b) A classe Campus tem um objeto "salaPOO" do tipo "Sala".
- c) A classe Sala tem um objeto "joao" do tipo "Estudante".
- d) A classe Estudante possui um método "imprimir" que imprime todos os atributos do Estudante.
- e) A classe Estudante possui um método "imprimir" sobrecarregado que verifica se o nome do estudante possui mais que X caracteres informados como argumento.
- f) A classe Estudante possui um Construtor sobrecarregado que instancia um estudante apenas com o seu nome.



Ministério da Educação Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Apucarana Bacharelado em Engenharia de Computação



g)	Na classe Principal, imprima todos os atributos dos objetos do tipo Estudante com um método "imprimir".