



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: <a href="https://t.me/+SsN4OwiuPJY5OTAx">https://t.me/+SsN4OwiuPJY5OTAx</a>

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

 Disciplina:
 Programação Orientada a Objetos - POCO4A

 Aluno:
 R.A.:

#### ATIVIDADES DE SALA

#### 1) O que é uma Classe?

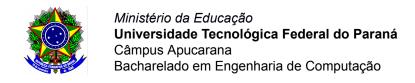
Alexandre Aparecido da Silva: A classe é a descrição genérica e a ação ou comportamento do objeto o qual define um modelo e gera um método(próximo a uma função C).

## 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?

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



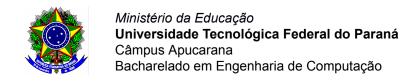


4)	Explig	ue a	instru	cão a	sec	uir:

```
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:				
b)	imprimir a soma na tela. imprimir se um número é maior ou igual ao outro. 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.