



Quem se prepara, não para.

# Programação Orienta a Objetos

3º período

Professor: Max Santiago

# Exercícios Práticos

# Exercício 01

## Banco

### Enunciado:

Crie uma classe **ContaBancaria** que represente uma conta bancária. A classe deve ter os seguintes atributos: ***numero*** (número da conta), ***titular*** (nome do titular da conta), e ***saldo*** (saldo atual). Além disso, a classe deve ter métodos para ***depositar*** dinheiro, ***sacar*** dinheiro e ***exibir*** o saldo atual.

## Exercício 02

### Círculo

#### Enunciado:

Crie uma classe **Circulo** que represente um círculo. A classe deve ter um atributo ***raio*** e métodos para calcular a ***área*** e o ***perímetro*** do círculo. Utilize a fórmula da área ( $\pi * \text{raio}^2$ ) e a fórmula do perímetro ( $2 * \pi * \text{raio}$ ).

## Exercício 03

### Pessoa

#### Enunciado:

Crie uma classe chamada **Pessoa** que represente uma pessoa. Essa classe deve ter atributos para o ***nome***, ***idade*** e ***cidade*** de residência. Além disso, implemente um método chamado ***apresentar*** que exiba uma mensagem contendo o nome, idade e cidade da pessoa. Em seguida, no programa principal, crie dois objetos do tipo Pessoa, atribua valores aos atributos e chame o método apresentar para cada um.

## Exercício 04

Cachorro
String Raca int tamanho String cor boolean tem_rabo
late()

- 1 - Criar 3 objetos da classe.
- 2 – Enviar mensagem completa das características (propriedades) dos objetos criados através do método late().

Exemplo:

Eu sou o “raca” de tamanho “tamanho”, minha cor é “cor” e **eu tenho rabo...**

Ou **não tenho rabo...**