



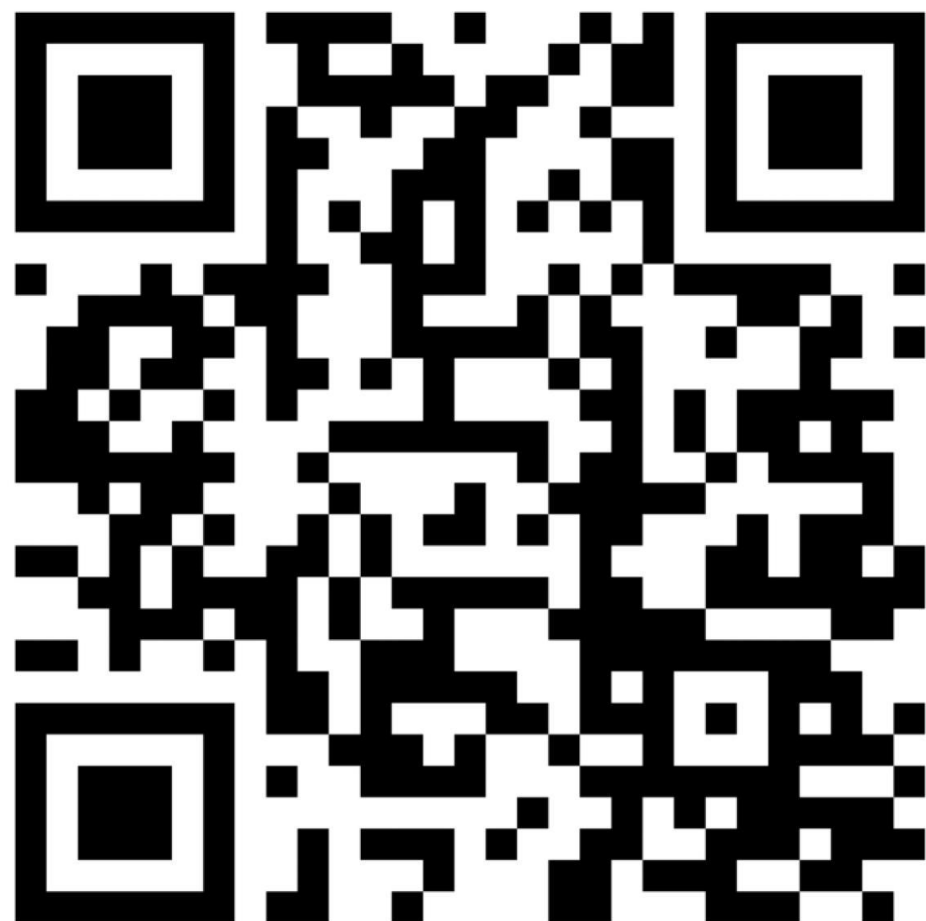
Quem se prepara, não para.

Programação Orientada a Objetos

Professor: Max Santiago

Exercícios Práticos

Lista 03



Exercício de Programação em Java: Trabalhando com Getters e Setters

Objetivo:

O objetivo deste exercício é praticar a criação de classes em Java, implementando métodos **getters** e **setters** para acessar e modificar os atributos da classe.

Exercício de Programação em Java: Trabalhando com Getters e Setters

Instruções:

1. Crie uma classe chamada `Aluno` com os seguintes atributos privados:
 - `nome` (tipo `String`)
 - `idade` (tipo `int`)
 - `matricula` (tipo `String`)

Exercício de Programação em Java: Trabalhando com Getters e Setters

Instruções:

2. Implemente um construtor na classe **Aluno** que receba como parâmetros o **nome**, a **idade** e a **matrícula** do aluno, e atribua esses valores aos respectivos atributos.
3. Para cada atributo da classe **Aluno**, implemente métodos **getters** para obter o valor do atributo e **setters** para modificar o valor do atributo.
4. No método **main**, crie uma instância da classe **Aluno** e inicialize-a com valores de sua escolha.

Exercício de Programação em Java: Trabalhando com Getters e Setters

Instruções:

5. Utilize os métodos **getters** para exibir no console os valores dos atributos da instância criada.
6. Utilize os métodos **setters** para modificar alguns dos atributos da instância.
7. Novamente, utilize os métodos **getters** para exibir no console os valores atualizados dos atributos.