



Quem se prepara, não para.

Programação Orienta a Objetos

Nº: 01

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.