



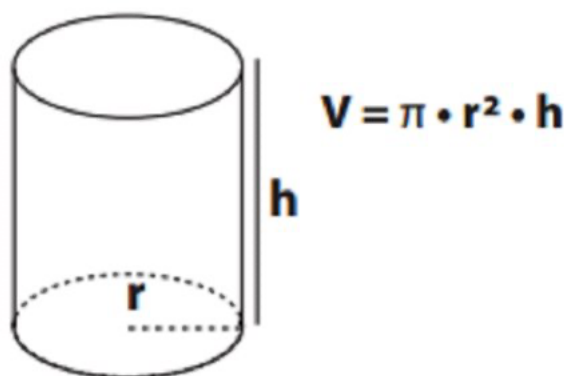
Ficha Prática 1

Classes e instâncias. Métodos de acesso e de modificação. Métodos de instância.

Exercícios

1. Exercício Cilindro

- Declare a classe *Cilindro* para representar cilindros. Um cilindro é caracterizado pelos valores do raio e altura.
- Declare um método de instância para determinar o volume do cilindro.
- Declare uma classe principal, contendo o método *main()*, a partir do qual seja instanciado um objeto da classe *Cilindro*.



2. Exercício Pessoa

- Declare a classe *Pessoa* para representar pessoas. Uma pessoa é caracterizada pelo nome, idade e pelos valores da altura e peso.
- Declare os métodos de acesso e de modificação
- Declare um método de instância para determinar o índice de massa corporal ($\text{imc} = \text{peso} / \text{altura}^2$) (kg/cm^2).
- Defina um método de instância que apresente na consola a informação sobre a pessoa.
- Declare uma classe principal, contendo o método *main()*, a partir do qual seja instanciado um objeto da classe *Pessoa*.