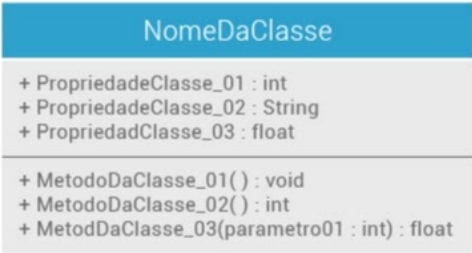
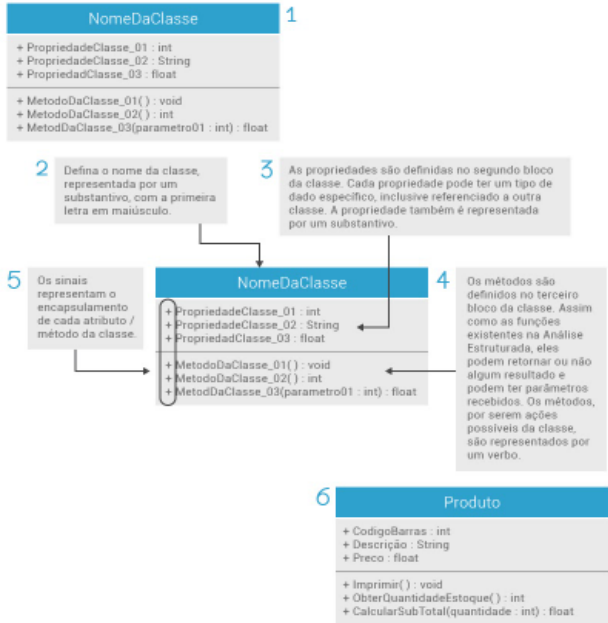


CLASSE E OBJETO	CLASSE E OBJETO
O que é uma Classe em POO?	<p>Classe: é a representação das características e comportamentos de um determinado objeto. Em palavras mais simples, uma Classe é a descrição do que um objeto possui e de como ele atua. Por isso as Classes em POO são formadas por 3 áreas identificadoras:</p> <ul style="list-style-type: none">- Nome da Classe: sempre vai ao topo da Classe e é usada para identificá-la;- Propriedades: ou Atributos, definem características que o objeto têm;- Métodos: que são os comportamentos que o objeto pode ter; <p>É por através das classes que geramos as Instâncias, que são derivações do mesmo objeto.</p>
O que é um Objeto em POO?	<p>Objeto: são elementos da vida real de onde podemos retirar características e comportamentos, é por através dos Objetos que somos capazes de gerar as nossas Classes. Todo objeto possui:</p> <ul style="list-style-type: none">- Identidade: um nome que identifique o objeto, geralmente é esse identificador que usamos para dar nome as Classes;- Estado: características atuais que o definem, usamos para gerar dados sobre os atributos da Classe;- Comportamento: ações que o objeto faz ou que podemos fazer com ele, que serão usados para gerar os métodos da Classe;
O que é um Diagrama de Classes ?	<p>O Diagrama de Classes é uma ferramenta que utilizamos para facilitar o projeto de uma aplicação em POO. Por através desse diagrama conseguimos visualizar com facilidade os elementos de uma Classe e seus relacionamentos com outras Classes. Para isso usamos as ferramentas UML (Unified Modeling Language) que representam as nossas Classes, Atributos e Métodos.</p>
Como uma Classe é representada num Diagrama de Classes?	 <p>O diagrama mostra uma classe retangular com o nome 'NomeDaClasse' no topo. Abaixo dele, há um bloco contendo as propriedades: '+ PropriedadeClasse_01 : int', '+ PropriedadeClasse_02 : String' e '+ PropriedadClasse_03 : float'. Abaixo desse bloco, há outro contendo os métodos: '+ MetodoDaClasse_01() : void', '+ MetodoDaClasse_02() : int' e '+ MetodDaClasse_03(parametro01 : int) : float'.</p>
- reservada para a questão acima -	<ul style="list-style-type: none">- Classes: Representada pelo Retângulo, seu nome fica posicionado num container no topo do retângulo, por convenção as classes devem ser CamelCase;- Atributos: Ficam posicionados no container abaixo do nome da Classe, por convenção os atributos são escritos em letra minúscula;- Métodos: Ficam posicionados no container mais baixo do retângulo, por convenção são escritos em letra minúscula e ao final sempre teremos os parênteses representando a entrada de argumentos dos métodos;
Como seria o passo a passo da criação de uma Classe por através do Diagrama de Classe?	 <p>O diagrama ilustra o processo de criação de uma classe em seis passos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. NomeDaClasse (título da classe)2. Defina o nome da classe, representada por um substantivo, com a primeira letra em maiúsculo.3. As propriedades são definidas no segundo bloco da classe. Cada propriedade pode ter um tipo de dado específico, inclusive referenciado a outra classe. A propriedade também é representada por um substantivo.4. Os métodos são definidos no terceiro bloco da classe. Assim como as funções existentes na Análise Estruturada, eles podem retornar ou não algum resultado e podem ter parâmetros recebidos. Os métodos, por serem ações possíveis da classe, são representados por um verbo.5. Os sinais representam o encapsulamento de cada atributo / método da classe.6. Produto (exemplo de classe finalizada)
- reservada para a questão acima -	
Ilustre como ficaria a Classe acima repassada para o Algoritmo	<pre>class Produto { public int CodigoBarras { get; set; } public string Descricao { get; set; } public float Preco { get; set; } public void Imprimir () { TODO - Escrever o método de impressão } public int ObtemQuantidadeEstoque() { TODO - Escrever o método para obter a quantidade em estoque return 0; } public float CalcularSubTotal(int quantidade) { return quantidade * Preco; } }</pre>
- reservada para a questão acima -	

[illegible]