

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
Laboratório de Engenharia de Software
Luiz Alberto, Professor
Prática 02
Linguagem Ruby
19 de agosto de 2019

Prática 1:

Elabore na linguagem Ruby os códigos para os seguintes requisitos:

1. Escreva a classe **Computer** com um construtor sem parâmetros e sem nenhum código.
2. Atualize o método **initialize** para receber dois parâmetros **username** e **password**. , e inicialize os atributos de instância **@username** e **@password**.
3. No método **initialize**, inicialize o atributo de instância **@files** como um hash para manter informações dos arquivos no computador.
4. Adicione o atributo de classe **@@users** como um hash vazio. No método **initialize**, atribua **@@users[username] = password**.
5. Escreva o método **create** que recebe o parâmetro **filename** que adiciona no hash **@files** o nome do arquivo com sua data/hora de criação (**Time.now**). Além disto, esse método deverá apresentar uma mensagem dizendo que o arquivo foi criado com sucesso.
6. Escreva métodos que retornem os usuários e os arquivos do computador.

Prática 2:

Elabore na linguagem Ruby os códigos para os seguintes requisitos:

1. Escreva a classe **Sobremesa** com *getters* e *setters* para os atributos **nome** e **calorias**. O construtor dessa classe deverá receber como parâmetros **nome** e **calorias**.
2. Defina as operações de instância **saudavel?**, que retorna **true** se e somente se a sobremesa tem menos de 200 calorias, e **deliciosa?**, que retorna **true** para todas as sobremesas.
3. Crie a classe **GeleiaEmCompota** que herdará da classe **Sobremesa**. O seu construtor deverá aceitar um único argumento denominado **sabor**; a sua quantidade padrão de **calorias** é 5 e seu **nome** deverá ser precedido de "Geléia em Compota de ", por exemplo, "Geléia em Compota de Morango".
4. Inclua um *getter* and *setter* para o atributo **sabor**.
5. Modifique a operação **deliciosa?** para retornar **false** se o sabor é **alcaçuz** e **true** para todos os outros sabores. O comportamento dessa operação para sobremesas que não são geléias em compotas não devem ser alterados.

Prática 3:

Transforme o jogo de adivinhação em um código orientado a objetos.