1 - Seu objetivo é construir uma classe denominada Area que calcule tanto a área quadrada (primeiro método) como a área cúbica (segundo método).

Utilize programação orientada a objetos.

2 - Seu objetivo é construir uma classe denominada Calc com duas funções.

A primeira função mostrará o antecessor de um número qualquer.

A segunda função mostrará o sucessor de um número qualquer

3 - Dados 3 valores quaisquer (a, b e c) representando as medidas dos lados de um triângulo, faça um algoritmo para descobrir se formam ou não um triângulo.

Saiba que para formar um triângulo, o valor de cada lado deve ser menor que a soma dos outros 2 lados.

‘a’, ‘b’, e ‘c’ devem formam um triângulo, a função retorna true

se as medidas não formam um triângulo, a função retorna false

Utilize programação orientada a objetos.

4 - Considerando a tabela abaixo…

total de eleitores = 1000

válidos = 800

votos brancos = 150

nulos = 50

Faça uma classe com 3 métodos que calculam

o percentual do votos válidos em relação ao total de eleitores,

o percentual de brancos em relação ao total de eleitores

o percentual de nulos em relação ao total de eleitores.

Dica: “em relação ao total” significa que você deve dividir, por exemplo, “nulos” pelo total de eleitores, válidos pelo total de eleitores, etc…

Utilize programação orientada a objetos.