

Aula 8 - Atividades

Atividade 1

Fazer um programa que peça para o usuário digitar seu nome **na *main***.

Mostrar o nome que o usuário digitou **usando um método da classe Usuario**.

Ou seja:

1. pegar o nome na *main*
 2. mostrar na classe Usuario
-

Atividade 2

Fazer um programa que peça para o usuário digitar valores para x e y **na *main***.

Mostrar a soma de x e y **usando um método da classe Calculadora**.

Mostrar a subtração de x e y **usando um método da classe Calculadora**.

Mostrar a multiplicação de x e y **usando um método da classe Calculadora**.

Mostrar a divisão de x e y **usando um método da classe Calculadora**.

Ou seja:

1. pegar x e y **na *main***
 2. mostrar os resultados **na classe Calculadora**.
-

Atividade 3

Fazer um programa que peça para o usuário digitar valores para email, nome e senha **usando métodos da classe Usuario**.

Mostrar o email, senha e nome **na *main***.

Ou seja:

1. pegar os valores **na classe Usuario**
 2. mostrar **na main**.
-

Atividade 4

Fazer um programa que peça para o usuário digitar valores para x e y **na main**.

Calcular os resultados **usando métodos na classe Calculadora**.

Mostrar os resultados **na main**.

Ou seja:

1. pegar valores **na main**
 2. calcular **na classe Calculadora**
 3. mostrar **na main**.
-

Atividade 5

Fazer um programa que peça para o usuário digitar valores para email, senha e nome **na main**.

Atribuir os valores que o **usuário digitou às variáveis da classe Usuario**.

Mostrar os valores das variáveis da classe Usuario **na main**.

OBS.: as variáveis da classe Usuário **DEVEM** ser **private**.

Ou seja:

1. pegar valores **na main**
2. atribuir esses valores às variáveis
3. mostrar os valores das variáveis de classe **na main**