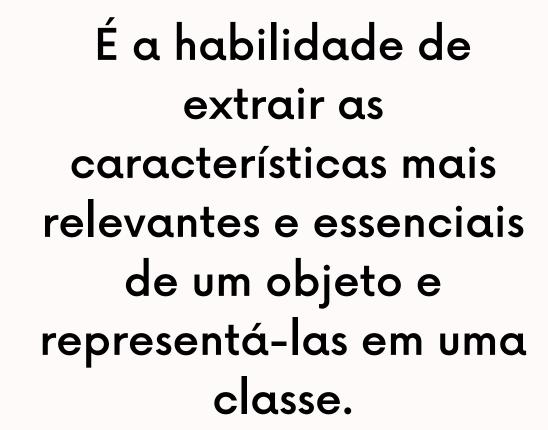


abstração e herança

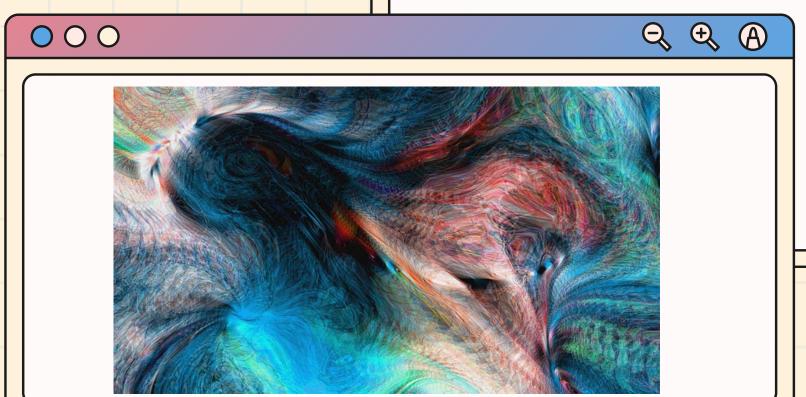
PROF. IURI NASCIMENTO SANTOS

TDS 24-1





Q Q A



000

prática

```
abstract class Animal {
  nome: string;

constructor(nome: string) {
  this.nome = nome;
 }

abstract fazerBarulho(): void;
}
```

questões: é necessário o abstract? void como tipagem do método?



herança Herança

Programação orientada a objetos :

Herança é um princípio de orientação a objetos, que permite que classes compartilhem atributos e métodos, através de "heranças". Ela é usada na intenção de reaproveitar código ou comportamento generalizado ou especializar operações ou atributos. Wikipédia

Feedback

prática

```
class Cachorro extends Animal {
  fazerBarulho() {
    console.log(`${this.nome} faz: Au Au! (!) `);
  }
}
```

Crie uma classe chamada "Pessoa" com as propriedades nome e idade. Adicione um método chamado "cumprimentar" que imprime uma saudação com o nome da pessoa. Em seguida, crie uma instância da classe e chame o método "cumprimentar".

Agora crie 3 classes que estende a classe Pessoa e serão chamadas Criança, Adulto e Idoso e no método "cumprimentar" será implementado a idade de cada um deles junto a mensagem.

Crie uma classe chamada "Livro" com as propriedades título, autor e anoPublicacao. Adicione um método chamado "obterDetalhes" que retorna uma string com todas as informações do livro. Em seguida, crie uma instância da classe e chame o método "obterDetalhes".

Crie uma classe chamada "Aluno" com as propriedades nome e notas (array de números). Crie um método para receber as notas e dar o .push no array. Adicione um método chamado "calcularMedia" que calcula e retorna a média das notas do aluno, serão no total três notas. Em seguida, crie uma instância da classe, adicione as três notas e imprima a média.

OBRIGADO.

EMAIL: IURISAINTS@GMAIL.COM

GITHUB: IURISAINTS

INSTAGRAM: IURI.COM.BR

