

Curso Técnico em Informática  
Programação Orientada a Objetos  
Exercício 02

*Aluno: Jetro Kepler, 2º Informática.*

1- Classe representa o modelo do que queremos utilizar no nosso sistema; seria como um gabarito, um protótipo, a planta de uma casa ao realizarmos uma construção, a receita de um bolo. Veja o exemplo da tabela a seguir, na qual temos as definições de uma classe que representa o carro do mundo real; ao lado, os objetos carros que iremos implementar no nosso sistema:

CLASSE CARRO		OBJETO CARRO A	OBJETO CARRO B
ATRIBUTOS DE OBJETO	MARCA	FORD	MITSUBISHI
	MODELO	FIESTA	L-200
	COR	BRANCO	AZUL ROYAL
	COMBUSTÍVEL	GASOLINA	DIESEL
MÉTODOS	LIGAR		
	ACELERAR		
	FREAR		

Vamos criar agora uma tabela seguindo esse modelo para CLASSE ALUNO e seus OBJETOS.

CLASSE ALUNO		ALUNO A (JOÃO)	ALUNO B (CARLOS)
ATRIBUTOS DE OBJETO	CABELO	LOIRO	CASTANHO
	COR FAVORITA	VERDE	AZUL
	MATÉRIA FAVORITA	EDUCAÇÃO FÍSICA	BIOLOGIA
	MÉDIA BIMESTRAL	7,75	8,25
MÉTODOS	DORMIR		
	ACORDAR		
	ESTUDAR		