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 | | |