**03 - Introdução a Classes, Objetos e Métodos - Lista de Atividades**

**Atividade 01**

Qual a diferença entre uma classe e um objeto?

R= A classe é um modelo, um planejamento, tal como a maquete de uma casa. O objeto seria uma classe materializada, ou seja, com seus atributos qualificados.

**Atividade 02**

Como é definida uma classe?

R= É definida através do uso da palavra-chave **class**, como uma descrição das propriedades ou estados possíveis de um conjunto de objetos

**Atividade 03**

Cada objeto tem sua própria cópia de quê?

R= Cada um possui sua própria cópia do atributo.

# Atividade 04

Usando duas instruções separadas, mostre como declarar um objeto chamado contador de uma classe chamada MeuContador.

# Atividade 05

Mostre como um método chamado meuMetodo() é declarado se ele tem um tipo de retorno double e tem dois parâmetros int chamados a e b.

**Atividade 06**

Como um método deve retornar se ele retornar um valor?

# Atividade 07

Qual nome tem um construtor?

**Atividade 08**

O que o new faz?

R= Retorna a referência do objeto recém criado

# Atividade 09

O que é coleta de lixo e como funciona? O que é finalize()?

**Atividade 10** O que é this?

R= Objeto no qual o método é chamado

**Atividade 11**

Um construtor pode ter um ou mais parâmetros?

# Atividade 12

Se um método não retorna nenhum valor, qual deve ser o tipo de retorno?

**“Void”,** não há retorno.