

Técnicas de Programação

11º Ano

Ficha de Trabalho C#.Net 13 2

Objectivos – Aprender a definir classes – trabalhar com vetores de objetos

Exercício 6: Vetor de Objetos -

Acrescente um novo projeto a solução iniciada na ficha anterior.

Elabore um programa que, instanciando a classe EstudanteInf, imprima a pauta de N alunos de Informática (mostra nome, teste1, teste2 e classificação). (Crie um novo projeto tomando como base o projeto anterior e utilize a classe descrita abaixo)

Classe EstudanteINF

{

```
class EstudanteInf
    private string Nome;
    private double Teste1;
    private double Teste2;
    public EstudanteInf()
    }
    public EstudanteInf( string nome, double teste1, double teste2)
        Nome = nome;
        Teste1 = teste1;
        Teste2 = teste2;
    }
    public double ClassFinal()
        return ((Teste1 + Teste2) / 2);
    }
    public string LerNome()
        return Nome;
    }
    public double LerTeste1()
        return Teste1;
    }
    public double LerTeste2()
        return Teste2;
    public void AtribuirNome(string nome)
        Nome = nome;
    public void AtribuirTeste1(double teste1)
        Teste1 = teste1;
```



Técnicas de Programação

11º Ano

```
}
public void AtribuirTeste2(double Teste2)
{
    Teste2 = teste2;
}
```


Variável	Tipo	Significado
Α	<pre>EstudanteInf[]</pre>	Vetor de alunos de informática
I	int	Índice de cada aluno do vetor A
N	int	Número de alunos

}

```
Leia(N);
Para i=0 até N-1 Faça
Inicio

A[i]= novo EstudanteInf();
Leia(Nome);
A[i].AtribuirNome(Nome);
Leia(Teste1);
A[i].AtribuirNome(Teste1);
Leia(Teste2);
A[i].AtribuirNome(Teste2);
Fim;
Escreva("Aluno","Teste1", "Teste2","Classificação");
Para i=0 até N-1 Faça
Inicio

Escreva(A[i].LerNome(), A[i].LerTeste1(), A[i].LerTeste2(), A[i].ClassFinal());
Fim;
```

Exercício 7: Propriedades de Leitura e Atribuição

Substitua os acessores de leitura e atribuição de valores às variáveis de instante, por propriedades de leitura e atribuição.

Prof. Carlos Neves Págína 2/2