Abap Objects

Exercicio 1:

1. Criar um programa executável. Nome do Programa: **ZR\_2015\_OO\_ # # \_MAIN** *(onde # # é o número de dois dígitos do aluno)*.
2. Dentro de INCLUDE, declarar a classe LCL\_AIRPLANE local. Definir dois atributos de instância privada e um estático:
   * + 1. –  NOME (do avião)                    Tipo de dados STRING
       2. –  PLANETYPE (tipo de avião)   Tipo de dados SFLIGHT-PLANETYPE
       3. –  N\_O\_AIRPLANES (contador)  Atributo estático público tipo I (integer)
3. Definir o método **SET\_ATTRIBUTES** como instância pública para setar os valores dos atributos de instância privados.
   * + 1. –        A assinatura do método deve ser composta por dois parâmetros de importação que sejam compatíveis com os dois atributos privados.
       2. –        Implementar o método de modo que os dois atributos de instância sejam definidos e o contador estático seja incrementado de +1.
4. Defina também um atributo que represente a velocidade desse avião. Crie métodos capazes de setar, aumentar e diminuir esta velocidade.

Exercicio 2:

**Definir um construtor de instância**

1. Utilizando o programa da solução anterior, definir uma assinatura apropriada para o CONSTRUTOR as instâncias da class LCL\_AIRPLANE.

Implementá-lo de modo que os dois atributos de instância sejam definidos e o contador de instância N\_O\_AIRPLANES seja aumentado por um.

No código, crie mais instâncias de objeto com nomes diferentes. Acompanhe a execução do programa no depurador ABAP.