



Módulo 3: POO. Conceitos básicos II

Exercícios práticos



4. Criar um programa Java para que, desde uma classe principal, se vá criando objetos da classe PC (*String* marca, *String* modelo, *int* RAM, *int* HD).

Os dados das propriedades dos objetos leem-se por teclado.
Criar o construtor adequado para a classe PC.



ENTREGA

- Deve-se entregar o arquivo que se crie sem compilar. Em concreto um **ficheiro .java** (se tiver um tamanho muito grande, então compilar e carregá-lo compilado).

Desta forma, o professor poderá corrigi-lo com maior facilidade uma vez que marca os erros assim que o abrir.

Também pode fazer comentários caso achem necessário.
- Utilizar o IDE *Intelij* para trabalhar com o código.