



---

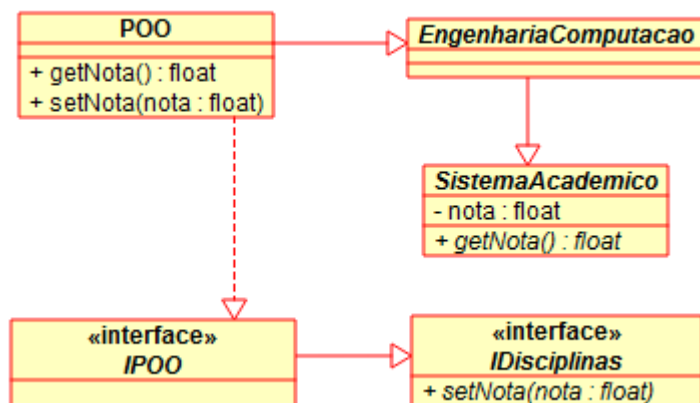
Compartilhar o seu link com: [luciorocha @ professores.utfpr.edu.br](mailto:luciorocha@professores.utfpr.edu.br)

Revisão de conteúdos. Exercícios propostos.

1) Implemente com Programação Orientada a Objetos:

- a) (1,0 ponto) Crie 3 (três) classes: ContaCorrente, ContaSalário e ContaPoupança. Crie 2 (dois) construtores sobrecarregados para cada classe.
- b) (1,0 ponto) Forneça para cada Classe 1 (um) atributo e 1 (um) comportamento únicos que não estão presentes nas outras classes. Inicialize os atributos em um dos construtores da Classe.
- c) (1,0 ponto) Crie a Interface 'ICliente' com um método 'getClient()' que retorna o nome do cliente. Cada Classe deve implementar a Interface 'ICliente'.
- d) (1,0 ponto) Crie uma classe abstrata 'Conta' com um método abstrato 'getSaldo()' que retorna o saldo do cliente. A Classe Conta tem um relacionamento de Generalização com as Classes ContaCorrente, ContaSalário e ContaPoupança.
- e) (1,0 ponto) Crie uma classe Principal com um vetor 'ICliente' que armazena objetos das Classes Saque, Depósito e Consulta. Itere polimorficamente o vetor imprimindo o conteúdo de cada objeto da seguinte forma: um objeto da Classe ContaCorrente imprime o nome da Classe e o valor do saque; um objeto da Classe ContaSalário imprime o nome da Classe, o valor e o CPF do cliente; um objeto da Classe ContaPoupança imprime o nome da Classe, o saldo e a data da consulta.

2) (5,0 pontos) No Diagrama UML da figura a seguir:



Nome	Tipo
SistemaAcademico	Classe Abstrata
EngenhariaComputacao	Classe Abstrata
POO	Classe Concreta
IPOO	Interface
IDisciplinas	Interface

a) (3,0 pontos) Implemente o Diagrama UML apresentado em linguagem de Programação Orientada a Objetos.

b) (2,0 pontos) Implemente a Classe Principal que instancia um objeto da Classe POO. A partir desse objeto da Classe POO, ilustre a invocação dos métodos acessores e mutadores para atribuir e recuperar a nota do Sistema Acadêmico, com tratamento de exceções.