

Lista de Exercícios 1

Programação Orientada a Objetos

SCC-0504

Prof. Luiz Eduardo V. Silva / Estevam Arantes (Monitor)

Exercício 1

Em suas palavras, defina os seguintes termos:

- Classe
- Objeto
- Instanciação
- Método de objeto ou de instância
- Atributo de objeto ou de instância
- Interface
- Construtor
- Atributo de classe ou atributos estáticos
- Método de classe ou métodos estáticos

Exercício 2

Responda cada um dos itens a seguir com verdadeiro ou falso:

- a) Um método pode não retornar nenhum valor.
- b) Objetos podem conter outros objetos dentro de si.
- c) Diferentes objetos de uma mesma classe sempre possuirão atributos com o mesmo valor.
- d) É possível que dois objetos compartilhem um atributo.
- e) Métodos e atributos protegidos podem ser acessados somente por classes do mesmo pacote.
- f) Na herança a classe mais geral herda métodos e atributos de uma classe mais especializada.
- g) Uma classe pode sobrescrever comportamentos da sua classe pai.
- h) Interfaces podem ser instanciadas.

Exercício 3

Faça a modelagem em UML de um sistema bancário, relacionando o modelo à administração de contas bancárias. Em um banco:

- há gerentes, cada um responsável por um grupo de clientes;
- um gerente poderá aceitar pedidos de produtos: conta bancária, empréstimo, ou cartão de crédito;
- cada cliente poderá ter acesso à sua conta bancária a qual é exclusiva para ele;
- cada conta bancária poderá oferecer serviços tais como: depositar, sacar, e transferir dinheiro entre contas;
- o banco só pode manter dados de um cliente caso ele possua algum produto.

Observações:

Data limite para entrega: 04/04/2018.

Local de entrega: Run Codes (Lista 1).

Forma de entrega: Arquivo texto editável (.txt) ou PDF anexado à atividade.

A discussão de ideias entre colegas é estimulada, porém a solução das listas é individual. A identificação de plágio acarretará em nota zero para todos os envolvidos