

1 - Usando os conhecimentos e conceitos passados nas aulas anteriores sobre abstração, abstraia e crie classes C# para cada um dos contextos abaixo:

- a) Produto para e-commerce de celulares
- b) Jogo para loja virtual de games
- c) Pedido para sistema de restaurante
- d) Personagem para jogo RPG
- e) imóvel para sistema de aluguel

Obs: Lembrando que não existe resposta “certa” em relação as questões acima, pois cada programador pode abstrair as coisas de maneiras diferentes.

Respostas:

```
// A) Produto para e-commerce de celulares
class Celular
{
    public string marca;
    public float preco;
    public float potenciaBateria;
    public string processador;
    public string modelo;
    public List<string> listaDeAcessorios = new List<string>();
}
```

```
// B) Jogo para loja virtual de games
class Jogo
{
    public string nome;
    public string desenvolvedora;
    public string distribuidora;
    public string genero;
    public int ano;
    public float preco;
    public float tamanhoDownload;
}
```

```
// C) Pedido para sistema de restaurante
class Pedido
{
    public int numeroDaMesa;
    public List<string> listaDeRefeicoes = new List<string>();
    public float total;
}
```

```
// D) Personagem para jogo RPG

class Personagem
{
    public string nome;
    public string classe;
    public string raca;
    public float ataque;
    public float defesa;
    public float vida;
    public float magia;
    public List<string> itens = new List<string>();
}
```

// E) Imóvel para sistema de aluguel

```
class Imovel
{
    public string rua;
    public string bairro;
    public string cidade;
    public int numero;
    public string cep;
    public float precoAluguel;
    public int numeroDeQuartos;
    public int numeroDeBanheiros;
    public float iptu;
}
```