

Professor:	Heloisa Moura	Turma: +Devs2Blu
U.Curricular:	Modulo 05 – Programação orientada a objetos	
Aluno(a):		Data: 27/09/2024

Lista de EXERCICIOS 07 – Classes, atributos e métodos

Questão1 - Rafaela possui vários temas de festas infantis para aluguel. Ela precisa controlar os aluguéis e para isso quer uma aplicação que permita cadastrar: o nome e o telefone do cliente, o endereço completo da festa, o tema escolhido, a data da festa, a hora de início e término da festa. Além disso, para alguns clientes antigos, Rafaela oferece descontos. Sendo assim, é preciso saber o valor realmente cobrado num determinado aluguel.

Para cada tema, é preciso controlar: a lista de itens que compõem o tema (ex: castelo, boneca da Cinderela, bruxa etc.), o valor do aluguel e a cor da toalha da mesa que deve ser usada com o tema.

1. - Identifique as classes, atributos e métodos marcando no cenário
2. – Crie as classes com os atributos e métodos do cenário
3. – Crie a classe de teste do cenário.

Questão2 - Mariana prepara diversos exercícios para suas filhas que estão na primeira e na segunda séries. Ela gostaria de informatizar esses exercícios, para gerar testes aleatórios.

Cada teste gerado deve ser guardado (acompanhado de suas questões), com a indicação de sua data de geração. Na geração de um teste, é preciso informar o número de questões desejadas e a qual disciplina pertence o teste.

Para cada disciplina, cadastra-se: uma lista de questões objetivas, identificando de que bimestre é cada questão e a que matéria pertence. O gabarito também é cadastrado a fim de facilitar a correção do teste.

Cada matéria faz parte de uma única disciplina. A série está ligada à matéria.

Por exemplo: para a disciplina de matemática, Mariana prepara um teste com 20 questões. Cada questão corresponde a um bimestre (1º, 2º, 3º ou 4º) e a uma matéria (ex: adição, divisão, números pares e ímpares, números primos, sinónimos etc). Cada matéria corresponde a uma disciplina (adição - matemática; sinónimos - português etc).

1. - Identifique as classes, atributos e métodos marcando no cenário
2. – Crie as classes com os atributos e métodos do cenário
3. – Crie a classe de teste do cenário.

DESAFIO Reescreva a classe JogoDaVelha feita com Matrizes, utilizando os conceito de OOP atributos e métodos.