

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ

Curso: Técnico em Informática

Disciplina: Programação Comercial

Professor: Franciéric Alves de Araújo

	- ·				~
1_	7 (rie iima	classe Calculado	ra dile nocciia :	a cagiiinta a	cuecificacao.
_	iii Ciric uiria	Classe Calculate	na que possua i	a seguinte e	Specificação.

Atributos inteiros privados x e y

Métodos de acesso para x e y

Método somar

Sem parâmetro de entrada

Deve retornar a soma de x e y

Método subtrair

- Sem parâmetro de entrada
- Deve retornar a subtração de x e y

Método multiplicar

- Sem parâmetro de entrada
 - Deve retornar a multiplicação de x e y

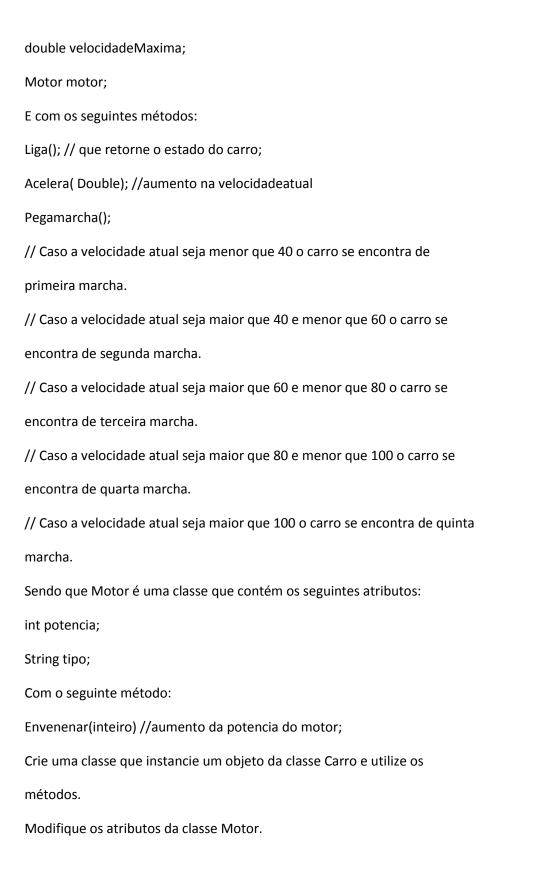
Método dividir

- Sem parâmetro de entrada
 - Deve retornar a divisão de x e y
- 2 Crie uma aplicação que utilize a nova classe Calculadora.
 - 2- Crie uma classe chamada Carro com os seguintes atributos:

String cor;

String modelo;

double velocidadeAtual;



3- Para cada um dos problemas abaixo, construa o programa completo na linguagem de programação PHP capaz de verificar a funcionalidade de cada uma das funções solicitadas.

- a) Definir uma classe "Estudante", com os seguintes atributos: Nome, Idade, CPF, Curso, Matricula e Nota.
 - Crie um método para a criação de um objeto aluno, passados os valores dos atributos acima;
 - Escreva métodos que permitam a alteração e exibição das informações acima;
 - Construir um programa que liste essas informações.
- b) Defina uma classe "Triangulo", com os seguintes atributos: Lado 1; Lado 2; Lado 3.
 - Escreva métodos que alterem os dados acima, métodos que retornem as informações acima, e métodos que calcule o perímetro. Crie métodos que definam se este triângulo é eqüilátero, isóscele ou escaleno.
- c) Defina uma classe "Retângulo", com os seguintes atributos: Base; Altura.
 - Escreva métodos que alterem os dados acima, métodos que retornem as informações acima, e métodos que calcule a área e o perímetro. Crie métodos que definam se este retângulo é quadrado ou não.
- 4) Crie uma classe Conta que irá manipular contas de um banco. Siga a especificação abaixo:

Atributos

· Numero: numero da conta

· Nome: nome do titular da conta

· Tipo: tipo da conta (poupança ou conta corrente)

· Saldo: o saldo da conta

Construtores

Construtor	Parâmetros	Descrição
1	Nenhum	Inicializa o saldo com zero
2	Numero da conta	Inicializa o saldo com zero e atribui o
	Nome do titular	numero da conta e o nome do titular a
		conta

Métodos

- · Implemente os métodos de acesso para os atributos.
- · Além dos métodos de acesso, implemente os seguintes métodos abaixo:

Método	Parâmetros	Descrição
Depositar	Valor a ser depositado	Adiciona no saldo o valor passado
Sacar	Valor a ser sacado	Retira do saldo o valor passado

- 5) Crie uma classe principal chamada Banco que vai manipular contas. Este programa deve realizar as seguintes tarefas:
- · Crie uma conta simples de número 123 para Tio Patinhas.
- · Apresente o seguinte menu para o dono da conta Tio Patinhas:
 - Realizar depósito
 - Realizar saque
 - Mostrar saldo
 - Mostrar informações do titular

Exemplo: Caso o usuário escolha a opção de realizar depósito, o programa deve perguntar o valor que ele quer depositar.