

Lista de Exercícios 2 - Objetos e Classes

Adicione pelo menos um atributo extra e três métodos em cada classe.

1. Implemente uma classe chamada Aluno no projeto orientacao-a-objetos para definir os objetos que representarão os alunos de uma escola. Essa classe deve declarar três atributos: o primeiro para o nome, o segundo para o RG e o terceiro para a data de nascimento dos alunos.
2. Faça uma classe chamada TestaAluno e crie dois objetos da classe Aluno atribuindo valores a eles. A classe também deve mostrar na tela as informações desses objetos e chamar dois métodos entre os criados.
3. Em uma escola, além dos alunos temos os funcionários, que também precisam ser representados em nossa aplicação. Então implemente outra classe no projeto orientacao-a-objetos chamada Funcionario que contenha dois atributos: o primeiro para o nome e o segundo para o salário dos funcionários.
4. Faça uma classe chamada TestaFuncionario e crie dois objetos da classe Funcionario atribuindo valores a eles. Mostre na tela as informações desses objetos e chame um método entre os criados.
5. Em uma escola, os alunos precisam ser divididos por turmas, que devem ser representadas dentro da aplicação. Implemente no projeto orientacao-a-objetos um classe chamada Turma que contenha quatro atributos: o primeiro para o período, o segundo para definir a série, o terceiro para sigla e o quarto para o tipo de ensino.
6. Faça uma classe chamada TestaTurma com um programa principal que permita que o usuário possa cadastrar, remover e atualizar informações de turmas e utilizar um método entre os implementados na classe Turma. Para isto, deve-se utilizar um vetor de objetos Turma.