



Lista de Exercícios - Programação Orientada a Objetos

Assunto: Classes e Objetos

MATERIAL COMPLEMENTAR

1-) Crie uma classe chamada calculadora, que contenha dois atributos do tipo inteiro e tenha os métodos de soma, subtração, multiplicação e divisão.

Crie uma classe chamada CalculadoraTeste que teste a classe criada anteriormente.

2-) Modifique a classe anterior para a calculadora ter a função de memória, onde podemos colocar um resultado na memória, mostrá-lo ou apagá-lo.

3-) Crie uma classe chamada JogadorRPG, que contenha os atributos nome, tipo, qtdeDeVida, qtdeForça e qtdeDeMagia, faça também os atributos:

SofrerAtaque, que receba um valor e retire-o da sua qtdeDeVida.

AtacarNoBraco, cada vez que o jogador ataca, ele retira uma quantidade de força.

AtacarNaMagia, cada vez que o jogador ataca, ele perde uma determinada quantidade de magia.

Crie uma classe chamada Tabuleiro, onde você deverá criar dois jogadores e testar os atributos criados anteriormente.

4-) Crie uma classe chamada TV e todos os métodos e atributos que você julgar necessário.

5-) Crie uma classe chamada Dado, que tenha como atributo o último número que saiu da jogada do dado. Programe também um método chamado JogarDado que sorteie um número e coloque este número no atributo criado anteriormente.

Desenvolva uma classe chamada Jogo, que crie um jogo em que dois jogadores jogam dois dados cada um, ganha o jogador que tirar o maior número.