# SW-I SISTEMAS WEB I

Prof. Anderson Vanin

AULA 10 - PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS COM PHP EXERCÍCIO CONTA BANCÁRIA O exercício a seguir será realizado com auxílio do professor em laboratório como exemplo prático para a resolução dos demais exercícios que serão solicitados com base nos próximos conteúdos abordados sobre POO.

- Defina uma classe que represente uma conta bancária.
- A conta armazena o <u>nome</u> e <u>cpf</u> do cliente, bem como o <u>saldo</u> do mesmo
- Deve ser possível realizar **operações** de <u>saque</u>, <u>depósito</u> e exibição de <u>saldo</u>
- Considere que não podem ser feitos saques em contas sem saldo.

• Passo 1: DESENHAR A CLASSE UTILIZANDO **DIAGRAMA UML DE CLASSES**.

NOTA: A medida que você constrói o seu projeto, seu diagrama original pode sofrer algumas alterações (exemplo: inclusão de um novo método). Mantenha o histórico de atualizações, em sua documentação tenha o diagrama original e, caso sofra alguma modificação ou inclusão, o diagrama final.

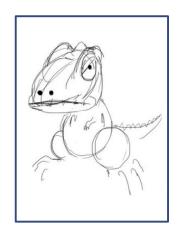


Diagrama Inicial

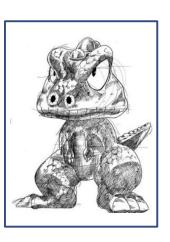


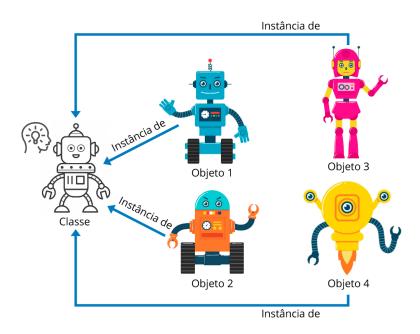
Diagrama Final

• Passo 2: CRIAR O ARQUIVO PHP QUE REPRESENTA A CLASSE. CRIAR OS ATRIBUTOS E MÉTODOS NECESSÁRIOS.

Nota: não use este código desta imagem. É só ilustrativo!



• Passo 3: INSTANCIAR UM OBJETO REPRESENTATIVO DA CLASSE CONTA BANCÁRIA.



- Passo 4: TESTAR OS MÉTODOS PARA: SALDO, DEPÓSITO E SAQUE.
  - VERIFICAR O SALDO E INFORMAR EM TELA OS DADOS DA CONTA E VALORES EM SALDO.
  - EFETUAR UM DEPÓSITO.
  - VERIFICAR NOVAMENTE O SALDO.
  - EFETUAR UM SAQUE.
  - VERIFICAR NOVAMENTE O SALDO.



- Passo 4: Organize seus arquivos. Este exercício deve ter os seguintes arquivos:
  - Um arquivo *php* referente a classe.
  - Um arquivo *php* que será o principal (onde estarão os objetos instanciados da classe).
  - Dois arquivos de imagem que representam os diagramas de classe criados (o inicial e o final caso haja alterações).