

USJT – 2020/1 - Programação Orientada a Objetos - Laboratório Dojo

Professor: Calvetti

**Aula: 05**

Assunto: Introdução a Orientação a Objetos – OO

**Problemas Propostos:****Kata**

1) Criar a classe Caneta com os atributos tipo e cor, ambos String. Faça o construtor que receba o tipo e a cor como parâmetros, os métodos de acesso e os modificadores. Crie uma classe CanetaMain com o método main( ) que instancie um objeto Caneta e imprima seus atributos.

**Randori**

2) Criar a classe Carro com os atributos marca, modelo e cor, todos String. E também um atributo anoDeFabricacao, do tipo int, um atributo preço, do tipo double e outro do tipo boolean chamado zero (que indica se o carro é zero ou usado). Faça o construtor que receba todos os parâmetros para se instanciar um carro, os métodos de acesso e os modificadores. Crie uma classe CarroMain com o método main que instancie um objeto Carro e imprima seus atributos.

**Bibliografia**

LOPES, ANITA. GARCIA, GUTO. Introdução à Programação: 500 algoritmos resolvidos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002.

DEITEL, P. DEITEL, H. Java: como programar. 8 Ed. São Paulo: Prentice – Hall (Pearson), 2010.