

 <b>UNIVERSIDADE PAULISTA</b> Instituto de Ciências Exatas Campus Brasília	Curso: Ciência da Computação / Sistema de Informação Disciplina: Linguagem de Programação Orientação a Objetos Prof(a): Msc Wanderley Gonçalves Freitas Lista de Exercícios 02.2 – Classe , Objeto e Atributo
---	--

Parte II - Escreva pequenos programas – objetivo é estimular a construir pequenos programas utilizando os conceitos abordados em sala de aula

- 1) **Questão** - A Escola jardim feliz precisa de um sistema computacional que descreva as características essenciais de um professor como matrícula, nome e salário. O setor de engenharia de software solicitou que fosse feitas as seguintes atividades referentes ao sistema de informação:

### **Atividade 1:**

- (A) Crie um pacote: br.unip.lpoo.parte1?
- (B) Crie uma classe professor com os respectivos os atributos matricula(String), nome(String) e salario(double)?
- (C) Faça o encapsulamento da classe?

### **Atividade 2:**

- (A) Crie a classe TesteProfessor como o método main :.
  - I. Instancie dois objetos (professorGraduação e ProfessorAssistente) da classe Professor:
    - O objeto professorGraduação atribua via teclado nome jose, salario 1.500 e matricula 11.298-37.
    - O objeto ProfessorAssistente atribua via teclado nome maria, salario 100.00 e matricula 12.992-48.
  - II) Exibe no console os dois objetos com seus respectivos atributos?

2) **Questão** - A Fábrica de Produtos de Eletrônicos precisa de um sistema computacional que descreva as características essenciais de um aparelho de canal de televisão nome do canal tipo String, número do canal do tipo inteiro. O arquiteto de software solicitou que fosse feitas as seguintes tarefas referentes ao sistema de informação:

### **Atividade 1:**

- (A) Crie um pacote: br.unip.lpoo.parte1?
- (B) Crie uma classe CanalTelevisão com os respectivos os atributos nome(String) e numero(int)?
- (C) Faça o encapsulamento da classe?

### **Atividade 2:**

- (A) Crie a classe TesteCanalTelevisão como o método main :.
  - II. Instancie dois objetos (Globo e Record) da classe CanalTelevisão:
    - O objeto Globo atribua via teclado nome Globo e numero 10.
    - O objeto Record atribua via teclado nome Record e numero 8.
  - II) Exibe na tela os dois objetos com seus respectivos atributos?