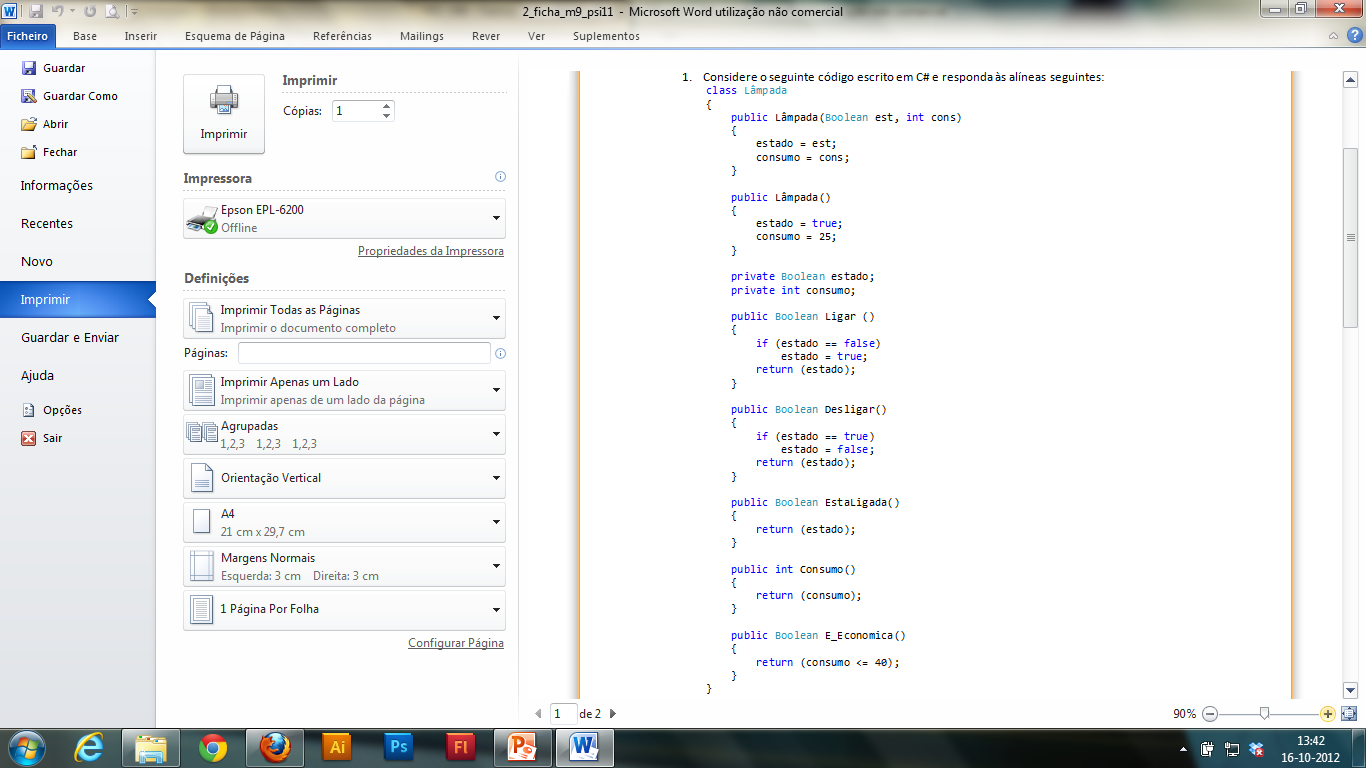
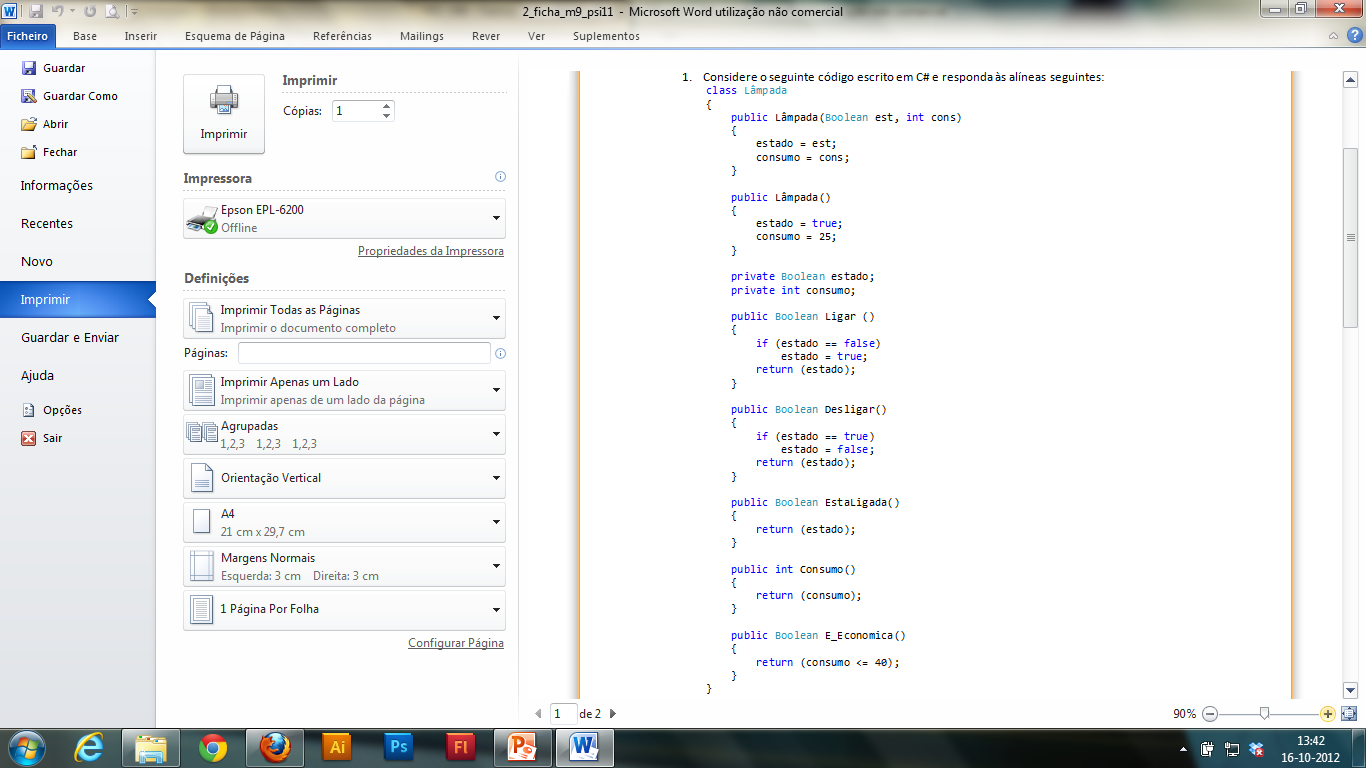
|  |  |
| --- | --- |
|  | Escola Básica e Secundária Do Monte de CaparicaAno Letivo 2020/20211ª Ficha de TrabalhoPSI / Módulo 10 |

Ficha de revisões sobre classes.

1. Considere o seguinte código escrito em Java e responda às alíneas seguintes:





* 1. Qual a designação da classe?
  2. Quais os seus atributos?
  3. Enuncie os nomes dos métodos da classe .
  4. Nos métodos referidos na alínea anterior, refira os que:
     1. Não devolvem nenhum valor.
     2. Devolvem um valor inteiro.
     3. Devolvem um valor booleano.
     4. Têm parâmetros de entrada.

1. Considere a declaração da seguinte classe em Java:

class Almoco {

private String entrada;

private String prato;

private String sobremesa;

private double preco;

public Almoco (String ent, String p, String s, double pr)

{

entrada = ent;

prato = p;

sobremesa = s;

preco = pr;

}

public Almoco ()

{

entrada = “sopa”;

prato = “frango assado”;

sobremesa = “pudim”;

preco = 5.63;

}

public double getPreco()

{

return preco;

}

}

* 1. Quantos construtores tem a classe?
  2. Escreva o código Java para criar os seguintes objetos:
     1. **almocoSegunda**, que tem como entrada creme de cenoura, prato bacalhau com natas, sobremesa salada de fruta e preço 6.29.
     2. **almocoTerca** que tem como entrada caldo verde, prato lasanha, sobremesa arroz doce e preço 4.53.
  3. Escreva o que fica guardado em cada uma das variáveis do seguinte código Java:

double seg = almocoSegunda.getPreco();

double total = seg + almocoTerca.getPreco();

* 1. Escreva o método que obtém (*getter*) o prato do almoço.
  2. Escreva os métodos para atualizar:
     1. O prato (**setPrato**);
     2. O preço (**setPreco**);

1. Crie um projeto em Java para Android com o nome **EX1\_Automovel**, de acordo com as indicações das alíneas seguintes.
   1. Crie uma classe com o nome **Automovel** que satisfaça com os seguintes requisitos:
      1. Deverá ter os seguintes **atributos:**

fabricante (String);

modelo (String);

ano (int);

cor (String)

quilometragem (int)

velocidade (int)

* + 1. Crie um **construtor** que permita criar um novo automóvel. A rotina tem como parâmetros os valores dos vários atributos da classe.

public Automovel(String fab, String mod, int a, String c, int km, int vel)

* + 1. Crie o método que permita **Acelerar** o automóvel. A rotina devolve a nova velocidade, não tem parâmetros e aumenta 1 à velocidade.

public int Acelerar()

* + 1. Crie o método que permita **Abrandar** o automóvel. A rotina devolve a nova velocidade, não tem parâmetros e retira 1 à velocidade.

public int Abrandar()

* + 1. Crie outro método que permite **Acelerar** o automóvel. A rotina devolve a nova velocidade, tem como parâmetro o valor que se pretende aumentar à velocidade.

public int Acelerar(int val)