|  |  |
| --- | --- |
|  | 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)