

Universidade da Beira Interior

Programação Orientada a Objectos

Cursos:

Matemática / Informática, Ensino da Informática, Eng.ª Informática, Mat. Aplicada

Mini – Teste 2A

2005/11/14

SEM CONSULTA

Duração: 30 minutos, 2.0 valores

Número: _____

Nome: _____

1 – Pretende-se construir uma classe que permita representar a entidade Empregado. Cada Empregado tem um número, um nome, uma categoria e um salário.

- a) Defina as variáveis de instância de forma a que apenas as operações da classe possam aceder a essas variáveis.

Resposta:

- b) Defina dois construtores para a classe. Um sem parâmetros e outro com um parâmetro à sua escolha.

Resposta:

- c) Para um dos atributos, à sua escolha, defina os métodos de instância para consulta (getter) e modificação (setter).

Resposta:

- d) refina um método que aumente o salário de um empregado. Se o empregado tiver um salário igual ou superior a 1000 € o aumento será de 2%. Caso contrário o aumento será de 4%.

Resposta:

2 – Construa uma classe de teste que lhe permita verificar a correcção dos (**cinco**) métodos que definiu para a sua classe Empregado.

Resposta:

3 – Qual a diferença (semântica) entre uma variável de classe e uma variável de instância?

Resposta: