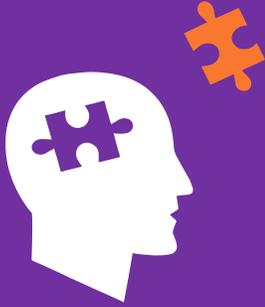


# PROGRAMAÇÃO DE SOLUÇÕES COMPUTACIONAIS



Usando como base a aula anterior, crie um exemplo de **classe Aluno para uma academia de ginástica**. Siga os passos:

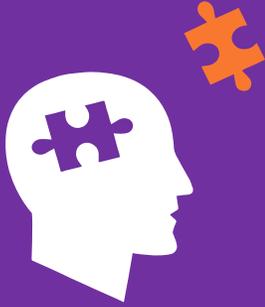


- A** Analise o contexto de uma academia de ginástica e faça as abstrações necessárias para obter os atributos principais;
- B** Crie a estrutura de pacotes MVC e dentro da camada Model crie seu exemplo;
- C** Adicione os atributos e métodos GET e SET ao seu exemplo;
- D** Adicione os Construtores desta classe;
- E** Na Classe principal (main class) instancie objetos da classe Aluno e demonstre o uso dos construtores e métodos de acesso;

(JAVA) EXERCÍCIO 27



Agora, adicione mais uma classe ao seu sistema, na camada Model crie a **classe Funcionario para a mesma academia de ginástica**:



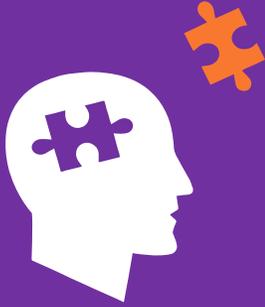
- A** Analise o contexto e faça as abstrações necessárias para obter os atributos principais;
- B** USE a estrutura de pacotes já criada;
- C** Adicione os atributos e métodos GET e SET ao seu exemplo;
- D** Adicione os Construtores desta classe;
- E** Na Classe principal (main class) instancie objetos da classe Funcionario e demonstre o uso dos construtores e métodos de acesso. Não exclua as instruções feitas para a Classe Aluno;

(JAVA) EXERCÍCIO 28



**EM GRUPO:**

Crie um exemplo de aplicação que atenda aos seguintes requisitos:



- A** Use a estrutura MVC para as CAMADAS;
- B** Deve conter ao menos 2 classes + a Principal (main);
- C** Adicione os atributos e métodos GET e SET aos seus exemplos;
- D** Adicione os Construtores aos seus exemplos;
- E** Na Classe principal (main class) instancie objetos das duas classes e demonstre o uso dos construtores e métodos de acesso.

(JAVA) EXERCÍCIO 29

