TRABALHO PRATICO 2

VERSÃO 1

MODALIDADE:	Aprendizagem +	Escolha um item.	
CURSO:	Tecnologias de Programação de Sistemas de Informação		
UC:	Desenvolver programas complexos em linguagem de programação estruturada	CÓDIGO UC:	UC00607
FORMADOR/A:	Bruno Silva	DATA:	
FORMANDO/A:		CLASSIFICAÇÃO:	

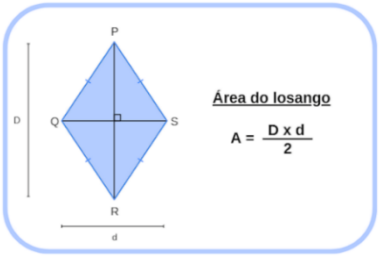
Questão	Parte Teórica	1	2	3	4	Comentários	Total
Cotação	5	3	4	3	3	2	**20**

1 – Elabore um **procedimento** com o nome "**Calculadora**" que receba 2 parâmetros de entrada (em que ***num1* e *num2*** devem ser os **parâmetros de entrada**). Dentro do procedimento, deve mostrar o resultado das 4 operações aritméticas: soma, subtração, multiplicação e divisão. Para o caso da divisão, deve utilizar uma estrutura de decisão dupla e verificar, se os valores foram inferiores ou iguais que 0, deve mostrar a mensagem "Não é possível fazer a operação", senão, deve calcular a operação e mostrar o resultado.

No programa principal, deve **pedir** os valores ao utilizador e **invocar** o procedimento com os valores nos parâmetros de entrada.

3 – Elabore uma **função** com o nome "**Calcula_Area_Losango**" que receba 2 parâmetros de entrada (em que ***diagonal_maior* e *diagonal_menor*** devem ser os **parâmetros de entrada da função**). Dentro da função, deve programa calcular a área de um losango (como demonstra a imagem mais abaixo) e retornar o resultado para o programa que o invocou.

No final, deve mostrar o resultado da área que foi calculado na função.



Para os próximos exercícios, deve criar a pasta com nome Classes dentro do trabalho prático. As classes dos exercícios 3 e 4, devem ser realizados nesta pasta (fora a criação dos objetos).

3 – Crie uma classe com o nome **Jogo** com as seguintes informações:

- **Variáveis de instância**
  - ID_Jogo
  - Nome
  - Genero
  - Editora
  - Preco
  - Classificacao
- **Implementar o construtor com parâmetros da classe**
- **Implementar** os **Métodos de Instância** (Gets's e Set's)
- **Implementar o Método Adicional com nome Mostra_Jogo()** para retornar todas as **informações das variáveis de instância** da classe

No programa principal deve criar o procedimento para este exercício e **criar** 2 **objetos** com base na classe **Jogo**.

4 – Crie uma classe com o nome **Utilizador** com as seguintes informações:

- **Variáveis de instância**
  - ID_Utilizador
  - Nome
  - Idade
  - Genero
  - Password
  - Contato
- **Implementar o construtor com parâmetros da classe**
- **Implementar** os **Métodos de Instância** (Gets's e Set's)
- **Implementar o Método Adicional com nome Mostra_Utilizador()** para retornar todas as **informações das variáveis de instância** da classe

No programa principal deve criar o procedimento para este exercício e **criar 2 objetos** com base na classe **Utilizador**.