

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE
LONDRINA**

LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO – PROF. BRUNO B. ZARPELÃO

LISTA DE EXERCÍCIOS – SOBRECARGA DE MÉTODOS

Exercício 1: Crie uma classe chamada Gerente para definir os objetos que representarão os gerentes do banco. Defina dois métodos de aumento salarial nessa classe. O primeiro deve aumentar o salário com uma taxa fixa de 10%. O segundo deve aumentar o salário com uma taxa variável. O nome do gerente também deve ser cadastrado. Crie, por fim, uma classe principal que disponibilize as opções de cadastro e aumento de salário ao usuário.

Exercício 2: Crie uma classe chamada Círculo com os atributos raio e cor. Essa classe deve conter um método para o cálculo da área do círculo. Além disso, deve haver três formas de inicializar o objeto: sem passar qualquer parâmetro, passando o raio como parâmetro e passando o raio e a cor como parâmetros. Crie uma classe principal para instanciar objetos da classe Círculo e invocar seus métodos.