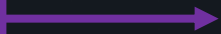


Exercício Herança

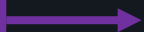
- Crie uma classe **Veiculo** e essa classe será uma super classe (abstrata) tendo os atributos:

nome



Indica o nome do carro, por exemplo "Gol", "BMW 320i", "Vectra" e etc.

qtdRodas



Indica a quantidade de rodas que um veículo pode ter

Crie um construtor nessa classe para configurar os seus atributos, também será necessário um método abstrato **acelerar**.

Exercício Herança

- Crie as seguintes classes:

Carro

Moto

Irão ser filhas de **Veiculo** e precisam implementar o método **acelerar**, que vai exibir a mensagem

“Acelerar **<nome>** com **<qtdRodas>** rodas”

também é necessário configurar um construtor para configurar os atributos criados na super classe (classe pai) para que possam ser usados nas classes concretas (Carro e Moto).

Instancie ambas as classes (passando parâmetros para o construtor) e utilize o método acelerar.

Exercício Interface

- Aproveitando os códigos criados anteriormente, você vai agora criar uma Interface chamada **Eletrificado** contendo um método **motorEletrico**, que deve ser implementado pela classe **Moto**, indicando que a moto deve ter a implementação de um motor elétrico, nesse método exiba apenas uma mensagem:

Rodando com motor elétrico

- Esse método **motorEletrico**, deve ser chamado dentro do método **acelerar** da moto, para que ao acelerar seja usado agora o motor elétrico.

Exercício sobrecarga

- O método **acelerar** pode ser usado de duas maneiras:

Sem parâmetro



Como ele já está atualmente, posso simplesmente chamar o método sem passar parâmetro.

Com parâmetro



Precisamos utilizar sobrecarga de método para criar o método **acelerar** com um parâmetro **inteiro** que irá receber a **intensidade** da aceleração e exibir essa intensidade no método **acelerar**.