

EXERCÍCIOS

(HERANÇA / POLIMORFISMO)

Exercicio 1

- Crie uma classe chamada Pessoa e declare os atributos: nome e idade
- Crie uma classe chamada Aluno e declare o atributo matricula
- Faça com que a classe Aluno estenda a classe Pessoa
- Crie pelo menos 2 métodos construtores para as duas classes "Pessoa" e "Aluno"
- Crie os métodos Getters e Setters para os atributos de cada classe

Exercicio 2

A partir do exercicio anterior execute os seguintes passos:

- Instancie dois objetos do tipo "Aluno" (aluno1 e aluno2) passando valores diferentes nos parâmetros de construtor
- Crie uma estrutura de repetição do tipo "for" que inicia o valor em 1 até 10
- Adicione o valor do índice de repetição ao atributo idade de cada aluno (aluno1 e aluno2)
- Exibe uma mensagem para cada aluno informando sobre a sua idade atual

Exercicio 3

- Crie uma classe chamada Funcionario
- Crie uma classe chamada Gerente
- Crie uma classe chamada Vendedor
- Crie uma classe chamada Programador
- Para a classe Funcionário declare as variáveis nome (string) e salario (double)
- Para a classe Vendedor declare a variável comissao (double)
- Para a classe Gerente declare a variável bonus (double)
- Para a classe Programador declare a variável desempenho (double)
- Estenda a classe Funcionario para as demais classes
- Crie 1 construtor para cada classe com suas respectivas declarações
- Na classe Funcionario, crie o método calcularPagamento() retornando apenas o valor do atributo salario
- Nas demais classes, crie um método calcularPagamento() onde irá retornar o valor de salário + respectiva bonificação

- Na classe Main, Crie 3 objetos (funcionario 1, funcionario2 e funcionario3) do tipo "Funcionario" e instancie respectivamente (Gerente, Programador, Vendedor), passando seus devidos valores

- Exiba na tela o valor de pagamento de cada funcionário utilizando o método calcularPagamaneto()