

ATIVIDADES HERANÇA EM JAVA

- 1) Uma editora publica livros digitais e livros impressos. Cada publicação possui um preço específico dependendo da obra. Cada livro possui um título, um Autor e um ISBN. Os clientes podem escolher, na hora da compra, se irão adquirir um livro impresso ou digital. Um livro digital possui uma marca d'água que assegura sua origem. Um livro Impresso possui uma taxa de impressão, que é acrescentada sobre o valor da obra. Crie uma estrutura de classes que represente estas regras, e crie também um programa de testes para validar esta estrutura.
- 2) Crie uma estrutura de classes que representem Pessoas. Cada pessoa possui um **nome**, e pode ser classificada como Pessoa Física ou Jurídica. Uma pessoa física possui um **CPF**, e uma pessoa jurídica possui um **CNPJ**. Crie também um método chamado "imprimeDados" que será responsável por imprimir o nome e o CPF/CNPJ de cada pessoa. Crie também um programa de testes para validar esta estrutura.
- 3) Crie uma estrutura de classes que representem Veículos. Cada veículo possui uma **marca**, **modelo**, **ano** e **valor**. Cada veículo deverá também ter um método para calcular o IPVA, sabendo que um **Carro** pagará 4% sobre o seu valor, uma **Motocicleta** pagará 3% sobre o seu valor e um **Caminhão** pagará 2% sobre o seu valor.
- 4) Uma empresa possui diversos Funcionários. Cada Funcionário possui um nome e um salário base. Um gerente recebe um bônus adicional de R\$3.000,00 sobre seu salário base. Cada Gerente possui uma secretária, que recebe um adicional de 600 reais sobre seu salário base. A empresa também possui telefonistas, que não recebem nenhum adicional sobre o seu salário base. Crie uma estrutura de classes que represente estas regras, e crie também um programa de testes para validar esta estrutura.
- 5) Crie uma classe chamada **Ingresso** que possui um valor base em reais passado como parâmetro no construtor da classe. Esta classe também deve ter um método chamado `imprimeValor()`.
 - a. Crie uma Classe chamada **IngressoNormal** que herda da classe **Ingresso** e que imprime o valor base de um ingresso.
 - b. Crie uma Classe chamada **IngressoVIP** que herda da classe **Ingresso** e que imprime um valor adicional de 30% ao valor base do ingresso.

- c. Crie uma Classe chamada **CamaroteInferior** que herda da classe **IngressoVIP** e que imprime um valor adicional de 10% ao valor base do ingresso VIP.
- d. Crie uma Classe chamada **CamaroteSuperior** que herda da classe **IngressoVIP** e que imprime um valor adicional de 20% ao valor base do ingresso VIP.