Ex1.  
Bastou apenas criar o objeto Carro com o modelo esportivo, as outras funcionalidades já estavam implementadas.  
  
Ex2.  
Aqui foi necessário acrescentar o enum DIESEL na classe [**TipoCombustivel**](https://github.com/ArturMarcon/ExercicioMotivadorDoUsoDePadroes/blob/Trabalho/src/TipoCombustivel.java)  
  
Ex3.

Aqui não foi necessário fazer nenhuma grande mudança pois a implementação do tanque flex já existia.  
  
Ex4.  
Criei um novo construtor na classe Carro e um novo construtor na classe Motor, também criei um parâmetro para guardar o tipo de combustível sendo utilizado atualmente pelo Carro, para assim saber se está consumindo álcool ou gasolina, informação essa que foi usada no método combustivelNecessarioFlex(), que é um método que faz a mesma coisa que o combustivelNecessario(), porém recebe também o tipo de combustível atual sendo usado no carro.  
  
Ex5.  
Aqui também criei 2 construtores novos, um na classe Carro e um na classe Motor, para poder assim receber os parâmetros extras exigidos neste tipo de carro, tais parâmetros foram guardados na classe Motor, e funcionam de forma a simular a degradação do carro com base na quilometragem, tornando este menos eficiente. Para isso alterei o método percorre() de forma a calcular a degradação com base na nova quilometragem, e adicionei um loop no método viagem, para que esta degradação ocorra normalmente mesmo durante uma viagem.