



## Exercício - Impressora

Criar uma interface chamada `Imprimível`. Nessa interface, definir o método `imprimir`, com a seguinte assinatura: **`public void imprimir()`**

Em seguida, criar as seguintes classes e fazer com que cada uma implementa a interface `Imprimível`. Definir também o comportamento do método `imprimir` em cada caso:

- **Contrato:** Um contrato tem nome e tipo e ao imprimir mostra na tela "Sou um contrato muito legal" junto com o nome e tipo.
- **Foto:** Uma foto tem nome e tipo e ao imprimir mostra na tela imprime na tela "Sou uma selfie" junto com o nome e tipo.
- **Documento:** Um Documento tem nome e tipo e ao imprimir mostra na tela "Sou um documento do Word" junto com o nome e tipo.

Criar uma classe abstrata `Impressora` contendo uma lista de imprimíveis. Em seguida, criar dois métodos na classe impressora:

- **`public void imprimirTudo()`**. Esse método será encarregado de percorrer a lista de imprimíveis e fazer a impressão..
- **`public void adicionarImprimivel(Imprimivel umImprimivel)`**. Esse método será encarregado de adicionar um imprimível à lista da impressora.

Criar na classe `Main`:

- um contrato
- uma foto
- documento





## Exercício - Impressora

- impressora.

Adicionar o contrato, a foto e o documento à impressora. Pedir para a impressora imprimir tudo. Observar o comportamento.

### Exercício 2:

Criar uma interface chamada Voador. Nessa interface, definir o método voar, com a seguinte assinatura:

**public void voar()**

Em seguida, criar as seguintes classes e fazer com que cada uma implemente a interface Voador. Definir também o comportamento do método voar em cada caso:

- Pato: o pato tem uma energia. Cada vez que voa, ele perde 5 unidades de energia e imprime na tela "Estou voando como um pato"
- Avião: o avião tem horas de voo. Cada vez que o avião voa, soma 13h de voo e imprime na tela "Estou voando como um avião".
- Super-homem: o super-homem tem experiência. Cada vez que o super-homem voa, a experiência dele aumenta 3 unidades, e imprime na tela "Estou voando como um campeão"

Criar uma classe TorreDeControle contendo uma lista de voadores. Em seguida, criar dois métodos na classe TorreDeControle:

- **public void voemTodos()**. Esse método será encarregado de percorrer a lista de voadores e fazer com que eles voem.



## Exercício - Impressora

- **public void adicionarVoador(Voador umVoador).** Esse método será encarregado de adicionar um voador à lista de voadores.

Criar na classe Main:

- um pato
- um avião
- o super-homem
- uma torre de controle

Adicionar o pato, o avião e o super-homem à torre de controle. Pedir para a torre de controle fazer todos os voadores voarem. Observar o comportamento