



Lista de Exercícios nº 5
Usando Herança e Polimorfismo
Prof. Marcos Esteves



Exercício 1

A partir da classe final `Funcionário_4`, criada no exercício Usando Classes, crie uma classe `Vendedor` que estenda de `Funcionário_4` com as propriedades `totalVendas` e `comissão`. Crie também um método para calcular o salário de um `Vendedor` sendo $\text{salario} = \text{salário} + \text{totalVendas} * \text{comissão}$.

Exercício 2

Faça um programa que crie 3 `Vendedores` com todas as propriedades e exiba matrícula, nome, função e salário a receber. As funções de um `Vendedor` podem ser `Externo` ou `Tele-vendas`.

Exercício 3

Crie uma classe em Java para representar `Empregado` com as propriedades `mat`, `nome`, `função`, `salario` e `data_adm`. Todas as propriedades devem estar encapsuladas. Nenhum objeto desta classe poderá ser criado sem matrícula. A matrícula será fornecida sequencialmente a cada empregado criado a partir de um. Deverão constar também métodos de acesso para cada uma das propriedades definidas.

Crie um método para aumentar salário a partir de um valor percentual recebido e um método chamado `toString` que retorne uma `String` com todas as propriedades existentes na classe e seus respectivos valores.

Exercício 4

Faça um programa em Java para estender a classe `Empregado` para `Gerente`. A classe `Gerente` deverá conter as propriedades `secretária` (do tipo `Empregados`) e `Automóvel` (`String`), com seus respectivos métodos de acesso. Criar também um método para aumentar o salário do `Gerente` onde o percentual incidirá sobre o salário $+ 0,5 * \text{cada ano na empresa}$. Criar um construtor para a classe `Gerente` que acrescente as novas propriedades recebidas como parâmetro. Ainda deverá permanecer o construtor *default*. Criar também um método `toString` para esta classe que retorne uma `String` com todos os dados.

Exercício 5

Crie uma classe chamada ManipulaEmpregado que tenha os seguintes métodos:

- 1) **criarEmpregados** que cria um vetor com 6 Empregados, sendo 3 deles Gerentes, com seus respectivos atributos a partir de dados fornecidos por usuários;
- 2) **listarEmpregados** que liste os Empregados no array com seus dados;
- 3) **aumentarEmpregados** que receba um valor percentual e aumente o salário de todos os empregados;
- 4) **localizarEmpregado** que receba a matricula de um empregado como argumento e localize-o retornando o nome caso encontre ou a string “Empregado não localizado” caso contrário.

Exercício 6

Faça um programa que exiba um menu com as seguintes opções:

- 1 – Criar Vetor de Empregados
- 2 – Aumentar Empregados
- 3 – Listar Empregados
- 4 – Localizar Empregado
- 5 - Sair