



Lista de Exercícios nº 6
Usando Classe Abstrata e Interface
Prof. Marcos Esteves



- 1) Crie uma hierarquia de classes onde exista uma classe abstrata `Funcionário` contendo `nome(String)`, `salário(double)` e um método abstrato `aumentarSalario(double valor)`, e duas subclasses concretas `Gerente` e `Vendedor`, que contenham as propriedades `automóvel(String)` e `comissão (double)` respectivamente. O método `aumentarSalario(double valor)` na classe `Gerente` deve acrescentar ao salário o dobro do valor passado como percentual. Já na classe `Vendedor` aplica o valor percentual ao salário e soma-se a comissão.
- 2) Crie uma classe que contenha um método que leia dados para N objetos dos tipos das classes `Gerente` e `Vendedor` e os armazene em um array cujo tamanho é informado pelo usuário;
- 3) Crie um método para a classe acima que liste todas as propriedades dos objetos armazenados.
- 4) Crie um método para efetuar aumento de salários em todos os objetos do array;
- 5) Crie um método capaz de receber um funcionário e verificar a existência do objeto no array retornando a posição caso encontre, ou -1 caso contrário. (Dica: Reescreva o método `equals()` nas classes `Gerente` e `Vendedor`).
- 6) Crie um método para receber dois índices como parâmetros que referenciam no array dois objetos `Gerente` ou dois objetos `Vendedor`, e informar, mostrando os nomes, se o primeiro é menor, igual ou maior que o segundo com base na propriedade `salário`. (Dica: Utilize a interface `Comparable` e o método `compareTo()` nas classes `Gerente` e `Vendedor`)
- 7) Crie uma classe para testar o exercício, ou seja, uma classe que crie um objeto da classe do exercício 2 e chame seus métodos `carregar`, `listar`, `efetuar aumento`, `localizar` e `comparar`.