

Professor: Lênio Oliveira Prado Júnior

Lista de Exercícios 2 – Programação Orientada a Objetos – Valor: 2.0 pontos

OBS: Serão utilizados testes automatizados para corrigir os trabalhos, então utilizar os nomes de classes, atributos e métodos conforme especificado.

Questões	Pontuação do conjunto de questões
1 a 3	0,4
4 e 5	0,4
6 a 8	0,4
9 a 11	0,4
12 a 14	0,4

1) Defina uma classe abstrata "Animal" com os seguintes métodos:

Um construtor que recebe o nome do animal;

Um método abstrato "emitirSom()" que imprime o som do animal.

2) Crie uma classe "Cachorro" que herda da classe "Animal".

Adicione um construtor que chama o construtor da classe pai;

Implemente o método "emitirSom()" para imprimir "Au Au".

3) Crie uma classe "Gato" que herda da classe "Animal".

Adicione um construtor que chama o construtor da classe pai;

Implemente o método "emitirSom()" para imprimir "Miau".

4) Crie uma classe "Pessoa" com os atributos nome e idade.

Adicione um construtor que inicializa esses atributos.

5) Crie uma classe "Aluno" que herda da classe "Pessoa".

Adicione um atributo matricula;

E um construtor que recebe nome, idade e matricula.

6) Crie uma classe "Veiculo" com os atributos marca e modelo.

Adicione um construtor que inicializa esses atributos.

7) Crie uma classe "Carro" que herda da classe "Veiculo".

Adicione um atributo para representar a quantidade de portas;

E um construtor que recebe os parâmetros para inicializar os atributos.

8) Crie uma classe "Moto" que herda da classe "Veiculo".

Adicione um atributo para representar a cilindrada;

E um construtor que recebe os parâmetros para inicializar os atributos.

9) Crie uma classe "Funcionario" com os atributos nome, salario e cargo.

Adicione um construtor que inicializa esses atributos.

10) Crie uma classe "Gerente" que herda da classe "Funcionario".

Adicione um atributo para representar o departamento;

E um construtor que recebe os parâmetros para inicializar os atributos.

11) Crie uma classe "Programador" que herda da classe "Funcionario".

Adicione um atributo para representar a linguagem de programação;

E um construtor que recebe os parâmetros para inicializar os atributos.

12) Crie uma classe "Animal" com o método "mover()" que imprime "O animal está se movendo".

13) Crie uma classe "Peixe" que herda da classe "Animal".

Sobrescreva o método "mover()" para imprimir "O peixe está nadando".

14) Crie uma classe "Ave" que herda da classe "Animal".

Sobrescreva o método "mover()" para imprimir "A ave está voando".