



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

Disciplina: **Programação Orientada a Objetos 1**

Curso: **Sistemas de Informação**

Professora: **Elaine Ribeiro Faria**

**Aula Prática no 7**

Tema: Herança, Polimorfismo, Classes Abstratas e Interface

Instruções:

- 1- Faça a codificação seguindo o enunciado usando a linguagem Java.
- 2- Crie um arquivo txt chamado IntegrantesGrupo.txt contendo:  
Nome e nro de matrícula dos integrantes do grupo
- 3- Envie pelo Microsoft Teams um arquivo. Zip contendo o código fonte (arquivos. Java do seu projeto) e o arquivo .txt

Data da entrega: 28/09/21 às 23:59

Avaliativa: **NÃO**

Perguntas:

1. Crie uma hierarquia de classes para representar os diferentes tipos de funcionários de um escritório: gerente, assistente, vendedor.
  - Escreva uma classe base abstrata chamada Funcionario que declara um método abstrato: double calculaSalario(). Esta classe também deve definir os seguintes atributos: nome (tipo String), matricula (tipo String) e salario\_base (tipo double).
  - Use encapsulamento e forneça um construtor que recebe os valores correspondentes dos respectivos atributos.
  - Estenda essa classe nas outras classes: Gerente, Assistente e Vendedor
  - Os salários são calculados da seguinte maneira: o gerente recebe duas vezes o salário\_base, o assistente recebe o salário\_base e o vendedor recebe o salário\_base mais uma comissão definida no construtor de sua classe
  - Crie uma classe Teste com um método main que cria um vetor de 5 objetos, e depois calcula a folha salarial dos três funcionários e imprime o valor total
  - A seguir, crie uma interface Imprimível que declara um método mostrarDados. Faça os funcionários implementarem a interface e na implementação do método mostre os atributos de cada funcionário.