



FUNDAÇÃO EDSON QUEIROZ
UNIVERSIDADE DE FORTALEZA
ENSINANDO E APRENDENDO

CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

NOME DISCIPLINA

Programação Orientada A Objetos

NOME TRABALHO

Atividade Parcial

NOME ALUNO

Antonio Everton Gomes Do Nascimento

NOME PROFESSOR

Rommel Dias Saraiva

FORTALEZA

2022

Q1 - Diante do cenário apresentado, podemos tirar várias informações sobre os pilares da orientação a objetos. Podemos ver que teremos uma “classe pai” (Veículo) que conterá alguns atributos (características) que todas as “classes filhas” (carros, motos e caminhões) terão, que vão ser nome, ano de fabricação, cor, preço de compra junto às montadoras e quantidade disponível em estoque. O trecho acima nos dá uma noção de herança onde as classes filhas herdam os atributos da classe pai. Os atributos da classe pai ou qualquer outro atributo criado nas classes filhas a depender precisarão de segurança, aí entra o encapsulamento, onde é escondido algumas partes da aplicação, expondo só o que deve ser mostrado publicamente. Na questão do polimorfismo não sei dizer se de fato utilizei, pois não ficou muito claro pra mim, no caso o `calculoPrecoDeVenda` usado na interface e implementado na superclasse `veículo` e na classe `seguro`, consigo utilizar essa mesma assinatura de forma diferente para o `seguro` e para fazer os cálculos de vendas dos veículos. No caso da abstração temos a superclasse `Veículo` que é abstrata e não pode ser criado nenhum objeto diretamente dela, tem características para ser um veículo, mas só poderá ser um quando tiver classes sendo herdadas da superclasse.

Q3 – Foi feita a implementação de um quarto tipo de veículo, o quadriciclo que tem o atributo `cilindrada` como dado diferencial. A regra de negócio para os quadriciclos é:

- **Um quadriciclo que tenha cilindrada igual ou superior a 300cc é vendido a 123% do preço de compra. Os demais são vendidos a 118% do preço de compra.**

