

Programação Orientada a Objetos

3ª Atividade

1. Construir uma classe para representar um **Empregado** com os seguintes dados: nome, endereço, valor da hora trabalhada e quantidade de horas trabalhadas no mês. Considerando **encapsulamento** de dados, defina os construtores (padrão com passagem de parâmetros e sem passagem de parâmetros). Defina um método chamado **ImprimeEmpregado()** que imprime os dados do empregado. Defina também um método chamado **CalculaSalario()** que retorna o **salário** do empregado (basta multiplicar o valor da hora pela quantidade de horas trabalhadas). Defina por último um método **ImprimeSalario()** que imprime o **nome** e **salário** do empregado.
2. Definir uma classe para representar um **Gerente** que obviamente é um empregado. Considere que o **Gerente** tenha uma secretária (considerar o nome dela) e um valor de **bônus** que deve ser acrescido ao **salário**. Considerando **encapsulamento** de dados, defina os construtores (padrão com passagem de parâmetros e sem passagem de parâmetros). Defina uma função chamada **ImprimeGerente()** para imprimir todos os dados do gerente (inclusive os da classe Empregado). Reescreva o método **CalculaSalario()** para imprimir o salário do Gerente acrescido do bônus.
3. Definir uma classe chamada **TesteGerente()** com o método **main()** e criar um empregado de nome "Antonio", endereço: "Rua Brasil, 130", valor hora = R\$50,00, 230 horas trabalhadas. Imprimir os dados do empregado. Imprimir o salário do empregado. Criar um gerente chamado "Carlos", endereço: "Rua Silvio Torres, 36", valor hora = R\$ 50,00, quantidade de horas trabalhadas = 230, secretária "Ana" e bônus = R2.000,00. Imprimir os dados do gerente e seu salário.

Observações:

- a) Considerar que todas as classes estão em um único package chamado uscs.
- b) USAR herança.**