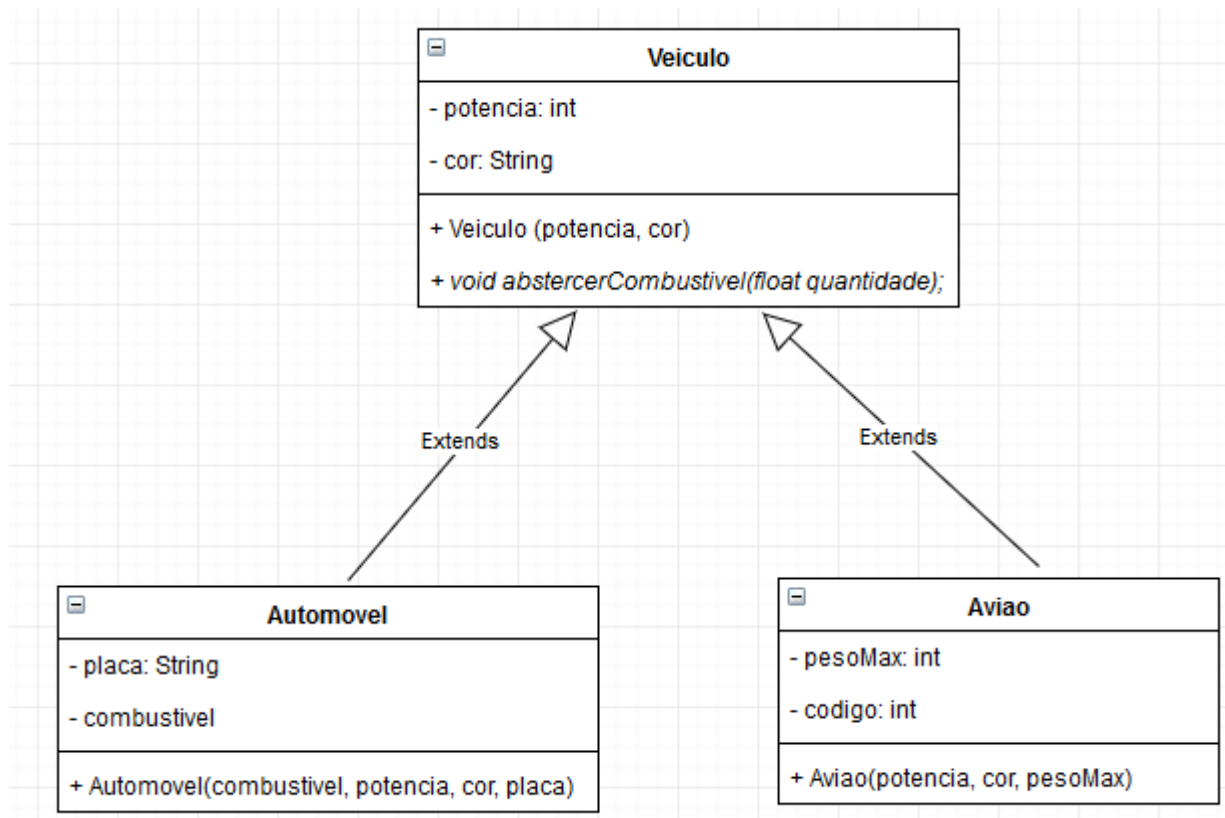


Instituto Federal de Alagoas
Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Crie as classes abaixo em JAVA:



1. O método `abstercerCombustivel` é abstrato na classe **Veiculo**, mas deve ser implementado nas classes filhas, com o seguinte mensagem:
 - a. Na classe **Automovel** deve exibir a frase "abastecendo com " e informar o tipo e a quantidade de combustível
 - b. Na classe **Aviao** deve exibir a frase "abastecendo o aviao " e informar o código e a quantidade de combustível
2. Elabore uma classe **Transporte** que:
 - Crie um vetor ou `ArrayList` de aviões
 - Crie métodos para adicionar e exibir aviões
 - Crie um vetor ou `ArrayList` de automóveis
 - Crie métodos para adicionar e exibir automóveis
3. Crie uma classe principal, e nela:
 - Faça a criação de um objeto da classe **Transporte**
 - Crie dois objetos do tipo **Automovel** e os adicione na classe **Transporte**

- Crie dois objetos do tipo Aviao e os adicione na classe Transporte
- Imprima todos os veiculos adicionados
- Na classe Principal abasteça o primeiro avião e o segundo veículo