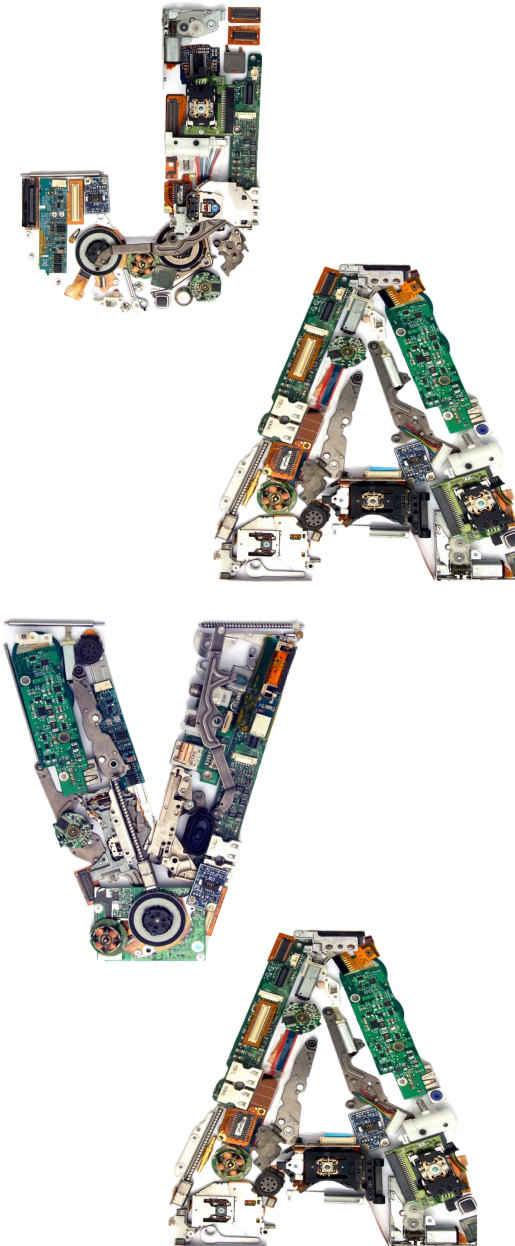


Programação Orientada a Objetos com Java e WEB

Exercícios de Programação
(ArrayList, Polimorfismo e Interface)



Exercícios

Codifique as classes apresentada ao lado em um projeto Java. Verifique a possibilidade de utilizar herança.

Codifique o construtor em cada uma das classes para inicializar os atributos do objeto. Adicione também os métodos get e set para cada um dos atributos.

O método toString() deverá retornar apenas os valores dos atributos.

Circulo
<ul style="list-style-type: none">- coordenadaX : int- coordenadaY : int- raio : double
<ul style="list-style-type: none">+ calcularArea() : double+ toString() : String

Cilindro
<ul style="list-style-type: none">- coordenadaX : int- coordenadaY : int- raio : double- altura : double
<ul style="list-style-type: none">+ calcularArea() : double+ calcularVolume() : double+ toString() : String

Exercícios

Escreva um programa em Java que instancie pelo menos 2 objetos de cada classe e faça o armazenamento em um único array de objetos (ArrayList). Em seguida, faça a impressão dos dados de cada objeto, o valor da sua área e o valor do seu volume.