

---

**Avaliação SUB – Entrega até dia 11/08/2024 – ao meio dia**

---

1. [1,5 PONTOS] Faça um programa em Java que leia e armazene o salário de uma amostra de 15 trabalhadores. Calcule a média salarial e indique a estatística de: quantas pessoas estão abaixo dessa média, quantas estão acima e quantas estão na média.

2. [2.5 PONTOS] Crie a classe chamada Bau para representar um baú que tem como atributos sua dimensão (Largura, Altura, Profundidade) em centímetros, sua cor (String), e se está aberto.

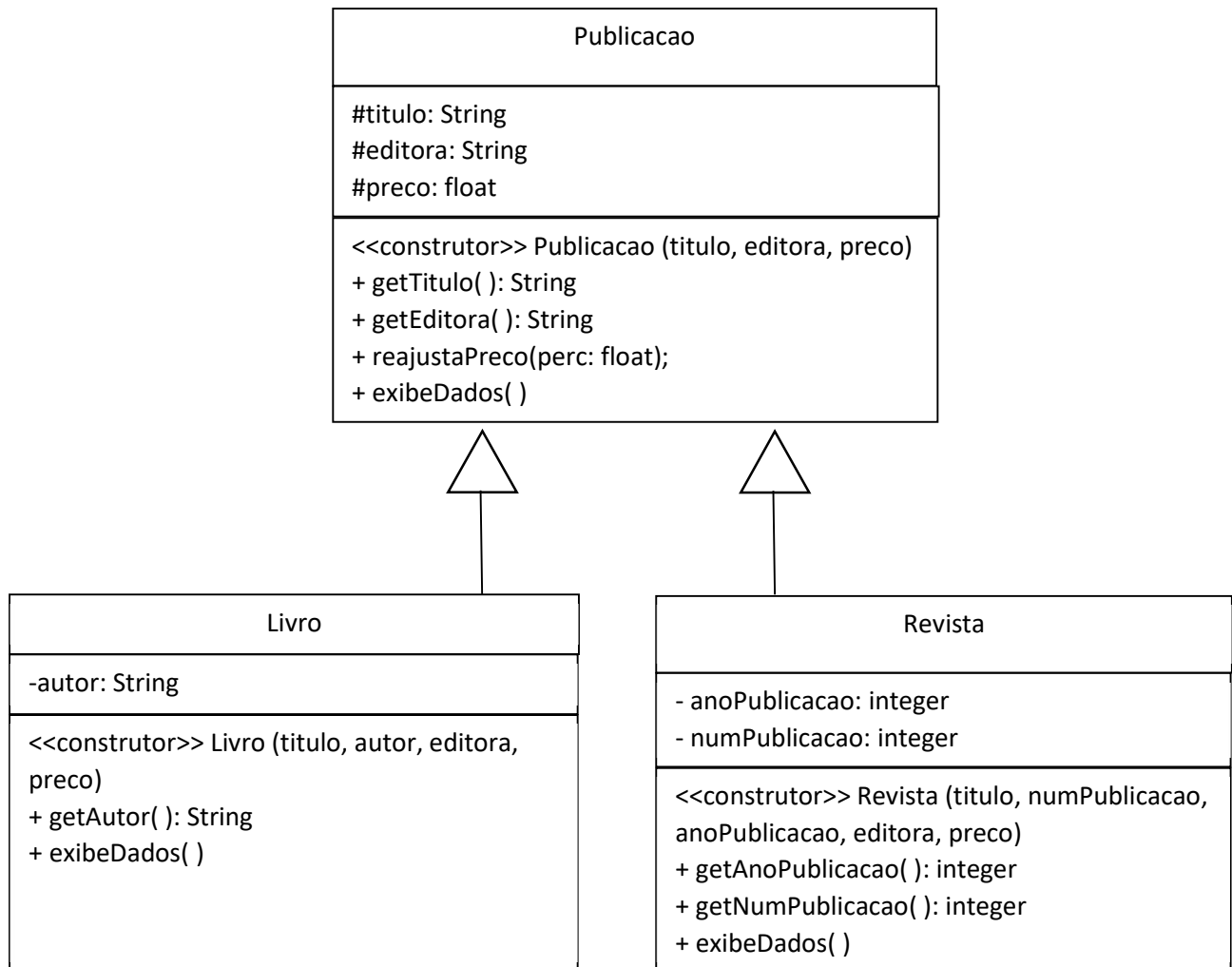
Ao ser construído um objeto do tipo Baú, podemos informar apenas as dimensões desse baú (L, A, P) e assim assumiremos que a cor padrão é “marrom” e ele estará fechado (aberto = falso). Entretanto, existe a opção de criar objetos do tipo Baú também com outras cores, desde que informadas por parâmetro ao seu construtor, juntamente com suas dimensões.

Dentre seus métodos, além dos construtores, e dos getters e setters das dimensões, defina os métodos abrir ( ) e fechar( ) baú, pintar(cor: String), e informar se está aberto. Faça as devidas validações quando forem pertinentes.

Elabore o diagrama de classes.

3. [1,0 PONTO] Na Classe anterior, qual método possui sobrecarga e explique por quê.

4. [4,0 PONTOS] Implemente o seguinte conjunto de classes usando herança. Codifique um programa que leia os dados de 5 publicações e armazene em **vetor**. Em seguida, **reajuste os preços** em 10% para as publicações que pertençam a editora “Lucrativa”. Ao final o programa deve **exibir os dados** de todas as publicações armazenadas.



5. [1,0 PONTO] No Diagrama anterior, qual é o método polimórfico e explique por quê.