

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER

Back-end

Atividade Prática – Pilares POO



growdev

Termo de uso

Todo o conteúdo deste documento é propriedade da Growdev. O mesmo pode ser utilizado livremente para estudo pessoal.

É proibida qualquer utilização desse material que não se enquadre nas condições acima sem o prévio consentimento formal, por escrito, da Growdev. O uso indevido está sujeito às medidas legais cabíveis.

Objetivo do documento

Este material tem como objetivo descrever a atividade prática que realizaremos durante as aulas para fixação do conteúdo.

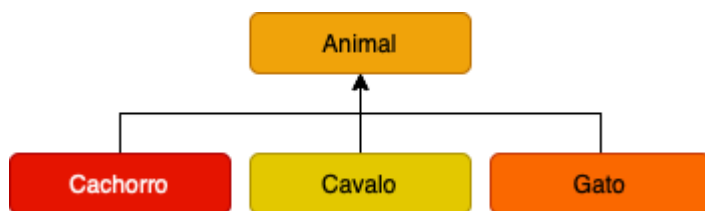
Vamos praticar!

Chegou a hora de aplicar o conhecimento adquirido em nosso encontro. Lembrando sempre que os exercícios e desafios serão nossos principais indicadores sobre o conhecimento de vocês, tanto para ajudá-los como na hora do direcionamento para as vagas.

OBS: Para todas as atividades crie um arquivo para utilizar e testar as classes criadas.

1. Crie uma classe abstrata chamada Ingresso que possui um valor em reais e um método `imprimeValor()`
 - a. crie uma classe Normal, que herda Ingresso..
 - b. crie uma classe VIP, que herda Ingresso e possui um valor adicional. Altere o método `imprimeValor` para mostrar o valor do ingresso somado com o adicional.
 - c. crie uma classe Camarote, que herda ingresso e possui um valor adicional. Altere o método `imprimeValor` para mostrar o valor do ingresso somado com o adicional.
2. Crie a classe Imovel, que possui um endereço e um preço.
 - a. crie uma classe Novo, que herda Imovel e possui um adicional no preço. Crie métodos de acesso e impressão deste valor adicional.
 - b. crie uma classe Velho, que herda Imovel e possui um desconto no preço. Crie métodos de acesso e impressão para este desconto.

3. Dado o seguinte diagrama:



Identifique os atributos e comportamentos que são comuns entre os 3 animais e encapsule-os na superclasse Animal. Crie pelo menos 1 comportamento diferente para cada animal.

“Este exercício será corrigido na próxima aula com o Tech Helper e deverá ser postado na Class até o horário estipulado da tarefa na plataforma. Crie um arquivo compactado contendo os arquivos com a resolução da atividade e realize o upload no post da atividade no Class, ou suba no Github e poste o link para o respectivo repositório.”

Para que possamos construir uma base sólida de aprendizado é preciso praticar.

Bora implementar tudo isso!

BORA GROWDEVERS!

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER