

TEMA PROJETO: Cadeia de Restaurantes(Bob's ou Subway)

Discente: João Batista Araújo de Lima Filho.

Classe Sundae que extends Sobremesa

```
package atividade7;

// Crie uma classe com os seguintes elementos:
// 1 - Que seja uma subclasse de alguma classe do seu projeto.

"Aqui foi criado a classe Sundae que herda características da classe Sobremesa"

public class Sundae extends Sobremesa{

    private String sabor; // atributo da subclasse

    // 2 - Defina o construtor da subclasse utilizando o construtor da superclasse.

"Aqui a gente tem o construtor da subclasse Sundae utilizando o construtor de Sobremesa"

    public Sundae(String nomeSobremesa, int quantidade, String sabor) {
        super(nomeSobremesa, quantidade);
        setSabor(sabor);
    }

    public String getSabor() {
        return sabor;
    }

    public void setSabor(String sabor) {
        this.sabor = sabor;
    }

    public static void main(String[] args) {

        // 3 - Crie uma instância da subclasse em uma variável do tipo da superclasse.

        "Aqui foi criado uma instancia da subclasse Sundae em uma variavel da superclasse Sobremesa"

        Sobremesa sundae = new Sundae("Sundae", 1, "Morango");

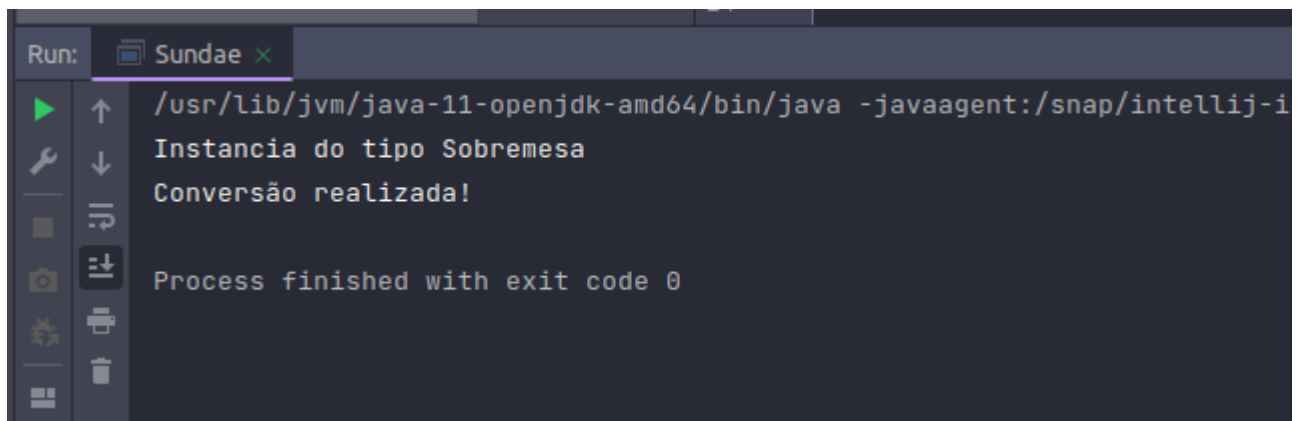
        // 4 - Realize a conversão da instância criada anteriormente para o tipo da subclasse,
        // verifique antes utilizando instanceof.

        "Aqui foi feito a conversão da instancia Sobremesa sundae para Sundae sundae2. Foi
        utilizado antes para verificar o instanceof"

        if (sundae instanceof Sundae) {
            System.out.println("Instancia do tipo Sobremesa");
            Sundae sundae2 = ((Sundae) sundae);
            System.out.println("Conversão realizada!");
        } else {
            System.out.println("Conversão não realizada!");
        }
    }
}
```

```
}  
  
}
```

IMAGENS DAS SAÍDAS NO CONSOLE



```
Run: Sundae x  
/usr/lib/jvm/java-11-openjdk-amd64/bin/java -javaagent:/snap/intellij-i  
Instancia do tipo Sobremesa  
Conversão realizada!  
Process finished with exit code 0
```

Classe Sanduiche

```
package atividade7;  
  
public class Sobremesa {  
    public String nomeSobremesa; // atributo publico  
    private double preco; // atributo privado  
    double desconto; // atributo default  
    int quantidade;  
  
    // Contrutor classe Sobremesa  
    public Sobremesa(String nomeSobremesa, int quantidade) {  
  
        setNameSobremesa(nomeSobremesa);  
        setQuantidade(quantidade);  
    }  
  
    public String getNomeSobremesa() {  
  
        return nomeSobremesa;  
    }  
  
    public void setNameSobremesa(String nome) {  
        this.nomeSobremesa = nome;  
        if (nome.equals("Sundae")) {
```

```
        setPreco(9.99);
    }
    else if (nome.equals("Casquinha")) {
        setPreco(3.99);
    }
    else {
        setPreco(7.99);
    }
}

public double getPreco() {

    return preco;
}

public void setPreco(double preco) {

    this.preco = preco;
}

public double getDesconto() {

    return desconto;
}

public int getQuantidade() {
    return quantidade;
}

public void setQuantidade(int quantidade) {
    this.quantidade = quantidade;
}

public void setDesconto(double desconto) {
    if (desconto <= 100) {
        this.desconto = getPreco() * (desconto / 100);
        setPreco(getPreco() - getDesconto());
    }
    else {
        System.out.println("Nao eh possivel dar desconto maior que 100%!");
    }
}
}
```