



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL

TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO – PROF. WENDLEY

AULA PRÁTICA: 03

Herança, polimorfismo, sobrescrita e um pouco de interface gráfica

Para realizar os exercícios práticos abaixo, utilize o programa NetBeans com Java.

EXERCÍCIO PRÁTICO - 1)

Acesse a página do curso e baixe o arquivo Contas.java. Crie um novo projeto chamado AulaP3 e adicione Contas.java a esse projeto. Crie uma segunda classe para estender as características da classe Conta. Chame o arquivo de **ContaPoupanca.java**. A classe ContaPoupanca deve herdar os atributos e métodos de Contas.java; para isso, o arquivo deve ser escrito conforme a seguir:

```
public class ContaPoupanca extends Contas{  
}
```

Em seguida, adicione um método reajustar em ContaPoupanca.java, conforme abaixo:

```
public void reajustar(double taxa){  
    double saldoAtual = this.getSaldo();  
    double reajuste = saldoAtual * taxa;  
    this.depositar(reajuste);  
}
```

Em um terceiro arquivo, denominado **Principal.java**, faça:

```
ContaPoupanca cp;  
cp = new ContaPoupanca();  
cp.depositar(1000); //Tente atribuir cp.saldo=1000;  
cp.reajustar(0.2);  
cp.sacar(500);  
System.out.println("Saldo conta poup: " + cp.getSaldo());
```

Em seguida, fazer:

1. Criar um outro método **Reajustar**, sem parâmetro (por padrão, multiplicar por 0,1)

2. Criar objeto c para Contas
3. Imprimir tipo de contas: c.tipoConta(); e cp.tipoConta();
4. Em seguida, criar método tipoConta() em ContaPoupanca e repetir a chamada cp.tipoConta();
5. Aplicar um pouco de interface gráfica:
 - a. Usar import javax.swing.JOptionPane
 - b. String name = JOptionPane.showInputDialog("Digite seu nome");
 - c. JOptionPane.showMessageDialog(null, "Bem vindo "+name);