

Laboratório 20/06 - 22/06

Classes - Herança

Questão 1) Crie uma classe `FormaGeometrica` que contenha o atributo `cor`, e seu setter e getter. Além disso, ela deve possuir também os métodos `getArea` e `getPerimetro` vazios (sem nenhum código dentro na declaração). Depois, crie:

- Uma classe `Circulo`, que herda de `FormaGeometrica` e tem os atributos **pi** e **raio**. Implemente os métodos `getArea` e `getPerimetro` para a classe `Circulo`.
- Uma classe `Retangulo`, que herda de `FormaGeometrica` e possui os atributos **largura** e **altura**. Implemente os métodos `getArea` e `getPerimetro` para a classe `Retangulo`.

Questão 2) Implemente um carro (uma classe `Carro`). O tanque de combustível do carro armazena no máximo 50 litros de gasolina. O carro consome 15 km/litro. Deve ser possível:

- Abastecer o carro com uma certa quantidade de gasolina;
- Mover o carro em uma determinada distância (medida em km);
- Retornar a quantidade de combustível e a distância total percorrida.
- No programa principal, crie 2 carros. Abasteça 20 litros no primeiro e 30 litros no segundo.

Desloque o primeiro em 200 km e o segundo em 400 km. Exiba na tela a distância percorrida e o total de combustível restante para cada um.