

### Questão 3

A classe Dispositivo (abstrata) apresenta apenas um método construtor, sendo que na classe herdada “DiscoOtico” a quantidade de parâmetros passados é diferente da quantidade de parâmetros que a classe suporta, uma forma de resolver isso seria sobrecarregando o método construtor ou passar o número correto de parâmetros na classe DiscoOtico. Além disso, o tipo de retorno do método “capacidadeEmMegabytes” deveria ser long e não double pela lógica. Por fim, é recomendável que se use o operador “this.” para atribuir os valores passados no construtor, por exemplo: “this.nome = n;

Já na classe DiscoOtico, primeiramente, a implementação do método “capacidadeEmMegabytes” foi ignorada, isso não pode ocorrer pois este método foi declarado como abstrato pela classe pai, logo sua implementação é obrigatória. Outro erro de implementação, que está presente no código 3, foi no método toString(), onde o programador não usou o operador super para poder acessar as informações da classe herdada. O método correto seria criar getters e setters encapsulados na classe abstrata e acessar os valores dele através do operador super. Ex: super.getNome() ou super.setNome(“nome”).