

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais
Malcoln Lucas Minson Rafael RA: 1680962123035

14/10/2022
Prof. Labrada

Atividade POO 2

Objetivo

Para um jogo didático escrever um programa chamado Pousada que tem uma superclasse abstrata Quarto que tem o campo precoBase com os seus getter e setter e o método abstrato calculoPreco() e também também 2 subclasses Normal e Luxo. O método calculoPreco() da subclasse Normal retorna o próprio precoBase e o método calculoPreco() da subclasse Luxo retorna o precoBase acrescido de 30%.

Código

```
1 package atividades.oop3;
2
3 public abstract class Quarto {
4
5     private int precoBase;
6
7     public int getPrecoBase() {
8         return precoBase;
9     }
10
11     public void setPrecoBase(int precoBase) {
12         this.precoBase = precoBase;
13     }
14
15     public abstract double calculoPreco();
16
17 }
```

```
1 package atividades.oop3;
2
3 public class Normal extends Quarto{
4
5     @Override
6     public double calculoPreco() {
7         return getPrecoBase();
8     }
9
10 }
```

```
1 package atividades.oop3;
2
3 public class Luxo extends Quarto{
4
5     @Override
6     public double calculoPreco() {
7         return getPrecoBase() * 1.3;
8     }
9
10 }
```

Conclusão

Não houve problemas ao fazer o uso do sistema de classes e métodos abstratos e do polimorfismo.