|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais | | 14/10/2022 |
| Malcoln Lucas Minson Rafael | RA: 1680962123035 | 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 |
|  |

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