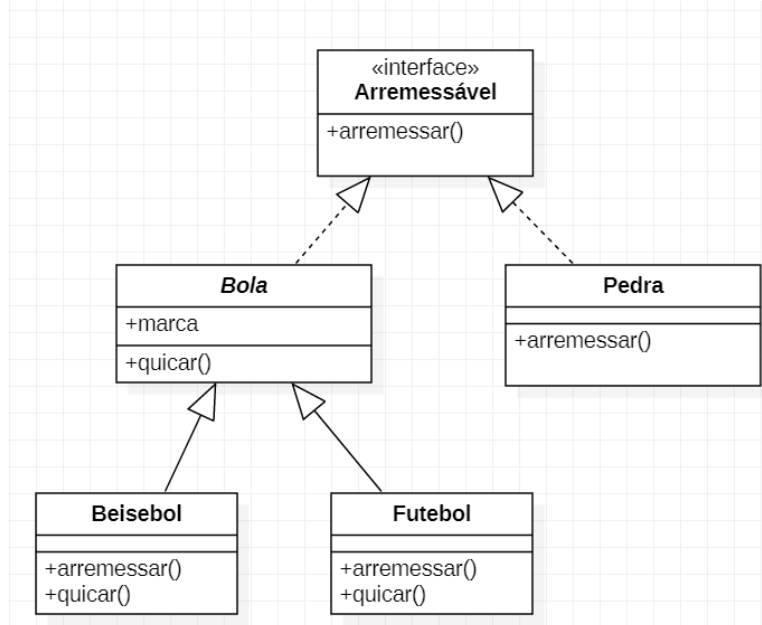


Interfaces Java e UML

Implemente a seguinte hierarquia de classes no editor. Você pode preencher os corpos do método para os métodos arremessar ou quicar com simples `System.out.println`.



Responda as seguintes questões:

- Em que classes abstratas e interfaces são iguais?
- Em que classes abstratas e interfaces são diferentes?
- Preencha a tabela a seguir com um dos três valores.
 - ✓ Um objeto do tipo indicado pode ser armazenado em uma variável do tipo indicado.
 - ✗ Um objeto do tipo indicado não pôde ser armazenado em uma variável do tipo indicado.
 - — Não é possível instanciar um objeto do tipo indicado.

		Tipo de variável				
		Arremessável	Bola	Pedra	Beisebol	Futebol
Tipo de objeto	Arremessável					
	Bola					
	Pedra					
	Beisebol					
	Futebol					

•Qual dos seguintes irá **compilar** (marcar com um **C**)? Qual dos seguintes será executado com sucesso (marque com um **E**)?

1. Bola Bola = new Futebol();

2. Bola Bola = new Futebol();

Beisebol beisebol = (Beisebol)bola;

3. Object obj = new Beisebol();

4. Object obj = new Beisebol();

Arremessavel arremessavel = obj;

5. Arremessavel arremessavel = new Beisebol();

Objeto obj = arremessavel;