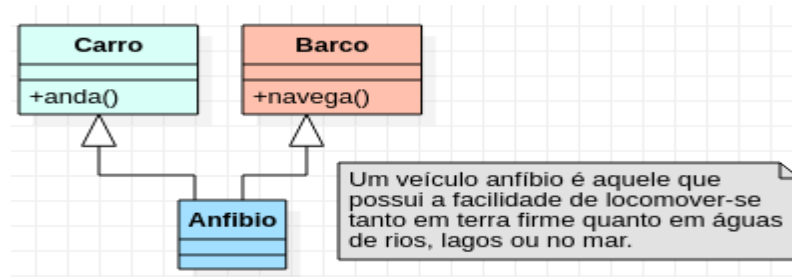


Programação Orientada a Objetos

Prof. Delano M. Beder

Roteiro 13a – Herança Múltipla



1. Crie um projeto (C++) denominado CarroAnfíbio

2. Implementação da classe C++ denominada Carro

Dois arquivos: Carro.h (Cabeçalho) e Carro.cpp (Código-fonte)

2.1 Arquivo Carro.h

```
#ifndef CARRO_H
#define CARRO_H

#include <iostream>
using namespace std;

class Carro {
public:
    Carro();
    virtual ~Carro();
    void anda() const;
private:
};

#endif /* CARRO_H */
```

2.2 Arquivo Carro.cpp

```
#include "Carro.h"

Carro::Carro() {
}

Carro::~Carro() {
}

void Carro::anda() const {
    cout << "Andando em superfície terrestre" << endl;
}
```

3. Implementação da classe C++ denominada Barco

Dois arquivos: Barco.h (Cabeçalho) e Barco.cpp (Código-fonte)

3.1 Arquivo Barco.h

```
#ifndef BARCO_H
#define BARCO_H

#include <iostream>
using namespace std;

class Barco {
public:
    Barco();
    virtual ~Barco();
    void navega() const;
private:
};

#endif /* BARCO_H */
```

3.2 Arquivo Barco.cpp

```
#include "Barco.h"

Barco::Barco() {
}

Barco::~Barco() {
}

void Barco::navega() const {
    cout << "Navegando em superfície marítima" << endl;
}
```

4. Implementação da classe C++ denominada Anfibio

Dois arquivos: Anfibio.h (Cabeçalho) e Anfibio.cpp (Código-fonte)

4.1 Arquivo Anfibio.h

```
#ifndef ANFIBIO_H
#define ANFIBIO_H

#include "Barco.h"
#include "Carro.h"

class Anfibio : public Barco, public Carro {
public:
    Anfibio();
    virtual ~Anfibio();
private:
};

#endif /* ANFIBIO_H */
```

4.2 Arquivo Anfibio.cpp

```
#include "Anfibio.h"

Anfibio::Anfibio() {
}

Anfibio::~Anfibio() {
}
```

5. Arquivo main.cpp

```
#include "Anfibio.h"

int main() {

    Anfibio anfibio;

    anfibio.anda();
    anfibio.navega();

    return 0;
}
```

6. Compile e execute (verifique a saída impressa)

7. Fim