



## Exercício 1

Crie uma classe abstrata chamada `FormaGeometrica` que possua um método abstrato chamado `calculaDaArea` e em seguida crie as classes `Quadrado`, `Circulo` e `Losangulo` com seus respectivos atributos de tamanho e métodos construtores e implementando o método `calculaDaArea` de acordo com cada classe. Por último, crie um objeto de cada tipo com dados fictícios sobre seu tamanho e verifique se o cálculo da área está correto.

Fórmulas necessárias:

Área de quadrado:  $\text{comprimento} * \text{altura}$

Área de círculo:  $3.14 * (\text{raio} * \text{raio})$

Área de losângulo:  $(\text{diagonalMaior} * \text{diagonalMenor}) / 2$

### Exercício 2

Assumindo o exemplo fictício de uma locadora, modele e construa os códigos necessários para as seguintes classes de um sistema:

Classe **Usuario**: deve conter o nome, telefone e endereço do usuário da locadora, e também o número de filmes que ele já locou. Deve conter um método que exiba estas informações.

Classe **Funcionario**: deve conter o nome, telefone e endereço do funcionário da locadora, e o valor do seu salário. Deve conter um método que exiba estas informações.

Classe **CD**: deve conter o nome do artista, o nome do álbum e estilo. Deve conter um método que exiba estas informações.

Classe **DVD**: deve conter o título do DVD e o estilo. Deve conter um método que exiba estas informações.

Classe **Bluray**: deve conter o título do Bluray, estilo e resolução (se é HD ou FullHD). Deve conter um método que exiba estas informações.