**Exercício - Impressora**

Criar uma interface chamada Imprimível. Nessa interface, definir o método

imprimir, com a seguinte assinatura: **public void imprimir()**

Em seguida, criar as seguintes classes e fazer com que cada uma implementa a

interface Imprimível. Definir também o comportamento do método imprimir em

cada caso:

● Contrato: Um contrato tem nome e tipo e ao imprimir mostra na tela “Sou

um contrato muito legal” junto com o nome e tipo.

● Foto: Uma foto tem nome e tipo e ao imprimir mostra na tela imprime na

tela “Sou uma selfie” junto com o nome e tipo.

● Documento: Um Documento tem nome e tipo e ao imprimir mostra na

tela “Sou um documento do Word” junto com o nome e tipo.

Criar uma classe abstrata Impressora contendo uma lista de imprimíveis. Em

seguida, criar dois métodos na classe impressora:

● **public void imprimirTudo()**. Esse método será encarregado de percorrer a

lista de imprimíveis e fazer a impressão..

● **public void adicionarImprimivel(Imprimivel umImprimivel).** Esse método

será encarregado de adicionar um imprimível à lista da impressora.

Criar na classe Main:

● um contrato

● uma foto

● documento

* impressora.

Adicionar o contrato, a foto e o documento à impressora. Pedir para a impressora

imprimir tudo. Observar o comportamento.

**Exercício 2:**

Criar uma interface chamada Voador. Nessa interface, definir o método voar,

com a seguinte assinatura:

**public void voar()**

Em seguida, criar as seguintes classes e fazer com que cada uma implement a

interface Voador. Definir também o comportamento do método voar em cada

caso: ● Pato: o pato tem uma energia. Cada vez que voa, ele perde 5 unidades de

energia e imprime na tela “Estou voando como um pato”

● Avião: o avião tem horas de voo. Cada vez que o avião voa, soma 13h de

voo e imprime na tela “Estou voando como um avião”.

● Super-homem: o super-homem tem experiência. Cada vez que o

super-homem voa, a experiência dele aumenta 3 unidades, e imprime na

tela “Estou voando como um campeão”

Criar uma classe TorreDeControle contendo uma lista de voadores. Em seguida,

criar dois métodos na classe TorreDeControle:

● **public void voemTodos()**. Esse método será encarregado de percorrer a

lista de voadores e fazer com que eles voem.

**Exercício - Impressora**

● **public void adicionarVoador(Voador umVoador).** Esse método será

encarregado de adicionar um voador à lista de voadores.

Criar na classe Main:

● um pato

● um avião

● o super-homem

● uma torre de controle

Adicionar o pato, o avião e o super-homem à torre de controle. Pedir para a torre

de controle fazer todos os voadores voarem. Observar o comportamento