







Atividade POO III

Nome: Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

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

▼  inicio
 >  Main.java
▼  pousada
 >  Luxo.java
 >  Normal.java
 >  Quarto.java

```
package pousada;

public abstract class Quarto {

    private double precoBase;

    public Quarto() {
        precoBase = 0;
    }

    public Quarto(double precoBase) {
        this.precoBase = precoBase;
    }

    public double getprecoBase() {
        return precoBase;
    }

    public void setprecoBase(double precoBase) {
        this.precoBase = precoBase;
    }

    public abstract double calculoPreco();
}
```

```
package pousada;

public class Normal extends Quarto {
    public Normal() {
        super();
    }

    public Normal(double precoBase) {
        super(precoBase);
    }

    @Override
    public double calculoPreco() {
        return getprecoBase();
    }
}
```

```
package pousada;

public class Luxo extends Quarto{
    public Luxo() {
        super();
    }

    public Luxo(double precoBase) {
        super(precoBase);
    }

    @Override
    public double calculoPreco() {
        return getprecoBase() * 1.3;
    }
}
```

```

package inicio;

import pousada.Luxo;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Quarto[] quarto = new Quarto[2];
        quarto [0] = new Normal(1500);
        quarto [1] = new Luxo(1500);

        int i;
        System.out.println("Preco dos Quartos");
        for(i = 0;i<quarto.length;i++) {
            System.out.print("Quarto " + (i+1) + ": ");
            System.out.println(quarto[i].calculaPreco());
        } } }

```

Conclusão

Utilizando o sistema de orientação ao objeto, foi desenvolvido uma super classe chamada de *Quarto* em um *package* chamado de *pousada*, contendo as informações dos quarto e a um metodo *abstract calculaPreco*. E na classes *Normal* e *Luxo*, contendo o metodo *calculaPreco* que retorna o precoBase, porém em *Luxo* contem a multiplicação de 1,3, que seria o equivalente da soma do mesmo com 30%. E na classe *Main* do *package* chamado de *inicio*, que desenvolve dois quartos chamados de *Normal* e *Luxo*, e dá a condição do numero, e por fim exibi uma mensagem mostrando todas as informações.