

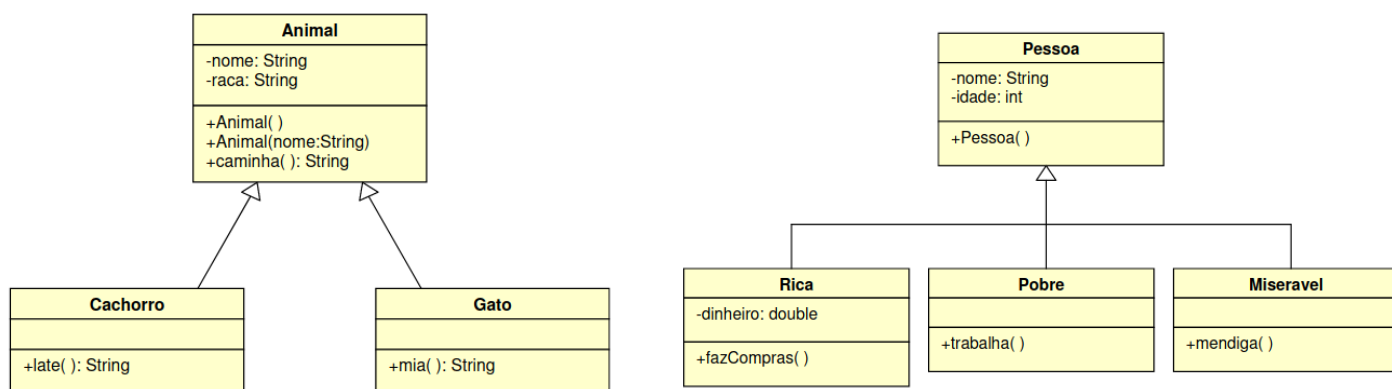


UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
Área do Conhecimento de Ciências Exatas e
Engenharias

Programação Orientada a Objetos
Prof. Alexandre Krohn

Lista de Exercícios 4 – Herança de Classes em Java

1) Crie um novo projeto chamado Heranca. Nele, crie classes Java para que implementem as classes descritas pelo diagrama a seguir (Todas as classes devem ter definidos seus métodos setters/getters):



2) Crie uma classe chamada Ingresso que possui um valor em reais e um método `imprimeValor()`.

a) Crie uma classe VIP, que herda Ingresso e possui um valor adicional. Crie um método que retorne o valor do ingresso VIP (com o adicional incluído).

b) Crie uma classe Normal, que herda Ingresso e possui um método que imprime: "Ingresso Normal".

c) Crie uma classe CamaroteInferior (que possui a localização do ingresso e métodos para acessar e imprimir esta localização) e uma classe CamaroteSuperior, que é mais cara (possui valor adicional). Esta última possui um método para retornar o valor do ingresso. Ambas as classes herdam a classe VIP.

3) Crie a classe Imovel, que possui um endereço e um preço.

a) Crie uma classe Novo, que herda Imovel e possui um adicional no preço. Crie métodos de acesso e impressão deste valor adicional.

b) Crie uma classe Velho, que herda Imovel e possui um desconto no preço. Crie métodos de acesso e impressão para este desconto.

4) Implemente uma classe chamada Funcionario (atributos nome, cpf, rg) e outra classe chamada Gerente (atributo nivelGerencia). A classe Gerente é um Funcionário. Tanto gGerente como Funcionário podem receber aumentos. No entanto, Gerente pode receber aumento de 0,15 e funcionário de 0,10. Implemente um método exibeDados que exibe de forma legível cada atributo do funcionário.

a) Crie a classe Assistente, que também é um funcionário, e que possui um número de matrícula (faça o método GET). Sobrescreva o método exibeDados().

b) Sabendo que os Assistentes Técnicos possuem um bônus salarial e que os Assistentes Administrativos possuem um turno (dia ou noite) e um adicional noturno, crie as classes Tecnico e Administrativo

5) Crie uma classe de Teste com o método main. Neste método:

a) Crie um animal do tipo cachorro e faça-o latir. Crie um gato e faça-o miar. Faça os dois animais caminharem.

b) Teste (como quiser) as classes Rica, Pobre e Miseravel.

c) Crie um ingresso. Peça para o usuário digitar 1 para normal e 2 para VIP. Conforme a escolha do usuário, diga se o ingresso é do tipo normal ou VIP. Se for VIP, peça para ele digitar 1 para camarote superior e 2 para camarote inferior. Conforme a escolha do usuário, diga se que o VIP é camarote superior ou inferior. Imprima o valor do ingresso.

d) Crie um imóvel. Peça para o usuário digitar 1 para novo e 2 para velho. Conforme a definição do usuário, imprima o valor final do imóvel.

e) Crie um assistente administrativo e um técnico. Imprima o número de matrícula e o nome de cada um deles.