



Exercicios sobre classes e o objeto Math

1. Crie uma classe `Figura` com as propriedades `altura` e `largura`. Crie uma classe `Retangulo` que herda da classe `Figura` e adiciona um método `calcularArea()` que retorna a área do retângulo ($\text{altura} \times \text{largura}$) usando o objeto `Math`. Crie uma instância de `Retangulo` e chame o método `calcularArea()`.

2. Crie uma classe `Pessoa` com as propriedades `nome` e `idade`. Crie uma classe `Estudante` que herda da classe `Pessoa` e adiciona uma propriedade `curso`. Crie um método `calcularMedia(nota1, nota2)` na classe `Estudante` que retorna a média aritmética das notas passadas como parâmetro, usando o objeto `Math`. Crie uma instância de `Estudante`, defina seus valores e chame o método `calcularMedia()`.

3. Crie uma classe `Veiculo` com as propriedades `marca`, `modelo`, `ano` e `preco`. Crie uma classe `Carro` que herda de `Veiculo` e adiciona uma propriedade `placa`. Crie um método `calcularValorParcela(qtdParcelas)` na classe `Carro` que retorna o valor da parcela do carro com juros de 2% ao mês, usando o objeto `Math`. Crie uma instância de `Carro`, defina seus valores e chame o método `calcularValorParcela()`.

4. Crie uma classe `Forma` com um método `calcularPerimetro()`. Crie uma classe `Circulo` que herda de `Forma` e adiciona uma propriedade `raio`. Crie um método `calcularArea()` na classe `Circulo` que retorna a área do círculo (pi x raio ao quadrado) usando o objeto `Math`. Crie uma instância de `Circulo`, defina seu valor de raio e chame o método `calcularPerimetro()` e `calcularArea()`.