

Laboratório I

Exercício sobre Herança e Polimorfismo (4)

Questão 1. Crie uma classe chamada Data, que possui um dia, um mês e um ano (todos inteiros). Crie um construtor que recebe parâmetros para inicializar todos os atributos. Crie os métodos de acesso. Implemente um método toString() para esta classe, que retorna a data no formato "dia/mês/ano".

Questão 2. Crie uma classe chamada Produto, que possui um nome, uma descrição (textual) e um valor. Crie um construtor que recebe parâmetros para inicializar todos os atributos. Crie os métodos de acesso. Implemente um método toString() para esta classe.

Questão 3. Crie uma classe chamada Perecivel, que é um tipo de Produto. Um produto perecível possui uma data de validade (do tipo Data). Crie um construtor que recebe parâmetros para inicializar todos os atributos. Crie os métodos de acesso. Implemente um método toString() para esta classe.

Questão 4. Crie uma classe chamada NaoPerecivel, que é um tipo de Produto. Um produto não-perecível possui uma data de fabricação (do tipo Data). Crie um construtor que recebe parâmetros para inicializar todos os atributos. Crie os métodos de acesso. Implemente um método toString() para esta classe.

Questão 5. Crie uma classe chamada Principal. Nela, crie o método main. No main, faça o que se pede:

- Crie 4 referências para Produto. Para cada uma dessas referências indique ou um produto perecível ou um produto não-perecível. Para escolher qual tipo de produto deve estar em cada posição do array, sorteie um valor entre 1 e 100. Caso o valor seja par, crie um produto Perecível, caso contrário, um produto não-perecível. As informações para a criação dos produtos devem ser lidas pelo Teclado.
- Imprima o produto perecível mais caro
- Imprima a data de fabricação dos produtos não-perecíveis fabricados antes de 2023
- Imprima todos os produtos perecíveis que já passaram da validade no dia 01/05/2023