

Prática03 - Herança

Instruções:

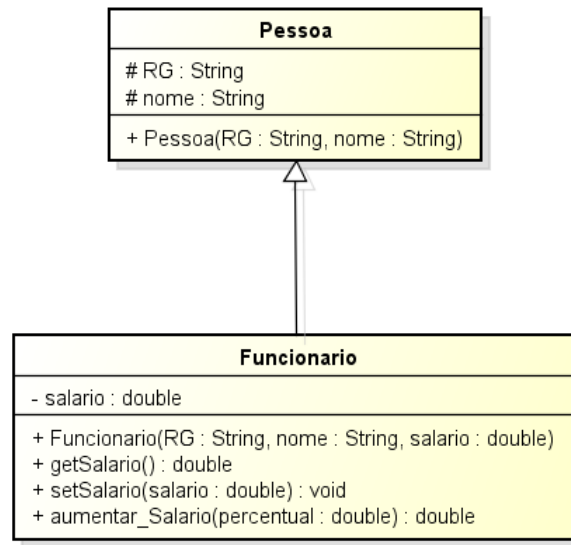
- Entregar até dia 12/11/2020
- Consulta o material (vídeo/pdf) a respeito de herança.
- Pode ser resolvido em dupla.

Questão1

Programar as classes Pessoa e Funcionário, conforme o diagrama de classes a seguir.

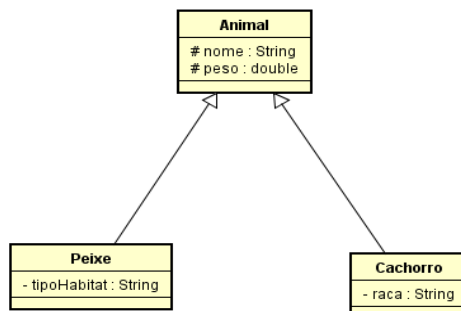
OBS: - O método `aumentar_Salario` deve retornar o salario com o acrescimo de acordo com o percentual. Exemplo de percentual 10% -> 0.10

- Criar uma classe Principal também.



Questão2

- criar as classes conforme diagrama de classes a seguir. Lembre –se de criar os métodos getters e setters e também o constructor para cada classe. A classe **Animal** contém atributos `protect` e as classes **Peixe** e **Cachorro** atributos `private`. As classes **Peixe** e **Cachorro** herdam da classe **Animal**. Implemente Herança!
- Crie uma classe **Zoo** que será a classe principal. Nessa classe crie dois objetos peixe e dois objetos cachorro e imprima os seus atributos .
- Consulte a aula de herança.



Questão3

- Criar as classes conforme diagrama de classes a seguir. Lembre-se de criar os métodos getters e setters e também o construtor para cada classe. A classe Funcionário contém atributos `protected` e a classe Gerente `private`. A classe Gerente herda da classe Funcionário. Implemente Herança! O método `autentica` deve retornar `true` se a senha for igual ao parâmetro informado e `false` caso contrário.
- Crie uma classe Empresa que será a classe principal. Nessa classe crie dois objetos gerente, imprima os seus atributos e faça a chamada do método `autentica`.
- Consulte a aula de herança.

