

## LISTA 4

1. Implemente, em Java, as classes **Tabuleiro** e **Peça**. A classe **Tabuleiro** guarda um número variável de peças e têm o método **desenhaPeças()** que é responsável por desenhar todas as peças guardadas. A classe **Peça** tem dois atributos inteiros que representam as suas coordenadas no tabuleiro, um atributo que representa a cor da peça (cadeia de caracteres) e dois métodos: o método **move()** e o método **devolveCor()**. Existem dois tipos de peças: **Cabo** e **Sargento**. Cada tipo de peça move-se de forma distinta: as peças do tipo **Cabo** avançam uma unidade em cada uma das coordenadas enquanto que as peças do tipo **Sargento** avançam 3 unidades em cada uma das coordenadas. Para simplificar o seu trabalho considere que o tabuleiro não tem limites.  
Se necessário pode implementar outras classes e/ou métodos.
2. Implemente um programa para ler os dados de N produtos (**N** fornecido pelo utilizador). No final deve mostrar a etiqueta de preço de cada produto na mesma ordem em que foram digitados invocando o método **etiquetaProduto()**.  
Todo produto possui nome e preço. Produtos importados possuem uma taxa de alfândega, e produtos usados possuem data de fabricação. Estes dados específicos devem ser acrescentados na etiqueta de preço. Para produtos importados, a taxa de alfândega deve ser acrescentada ao preço final do produto.