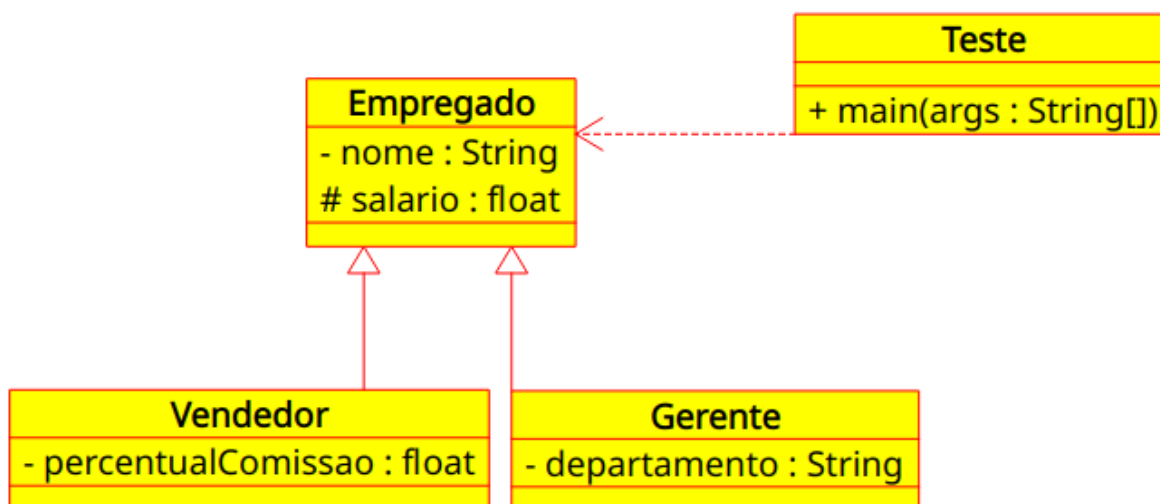


PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

Atividade 7 – Herança

Crie classes de forma a representar o diagrama a abaixo:



- A classe **Empregado** deve possuir dois atributos, nome e salario. Salario deve ser do tipo protected. Crie os métodos get e set para classes e o método `toString`.
- As classes **Gerente** deve herdar da classe **Empregado**. Crie os métodos get e set para a classe e o método `toString`. O método `toString` da classe **Gerente** deve incluir a informação do departamento, além dos dados da superclasse. O construtor da classe deve receber por parâmetro, além as informações da superclasse, a informação do departamento.
- A classe **Vendedor** deve herdar também da classe **Empregado**. Deve possuir ainda um método denominado `calcularSalario`. Esse método deve retornar um valor do tipo float, correspondente ao valor do salário acrescido do respectivo percentual de comissão. O construtor da classe deve receber por parâmetro, além as informações da superclasse, a informação do percentual de comissão do vendedor. O método `toString` da classe deve apresentar as informações de nome do empregado, salário sem comissão, salario com comissão e percentual de comissão.
- Crie uma classe para testar objetos das classes implementadas.

OBS: O método `toString()` deve retornar uma String com os valores dos atributos da classe concatenados e separados por um espaço em branco.