Exercício 1

Construir uma classe para representar um funcionário com os seguintes atributos: nome, horas trabalhadas e valor pago por hora trabalhada. Implementar um método para calcular e retornar o salário final de um funcionário e um método para exibir os dados do funcionário.

Criar uma subclasse para representar um funcionário sênior. A diferença entre eles é que um funcionário sênior recebe um bônus a cada 10 horas trabalhadas. O bônus é um atributo do funcionário sênior. Sobrescreva os métodos calcularSalario() e exibirDados() para esta regra.

Criar uma classe AppFuncionario para instanciar objetos da classe Funcionario e Sênior e realizar chamada a seus métodos.

Exercício 2

Crie uma classe chamada Placar, que representa o placar de um jogo de futebol. Pense quais atributos devem ser adicionados à classe, e faça 3 construtores:

– Um construtor padrão (default, sem parâmetros);

– Um construtor que tenha apenas os nomes dos times do jogo (mantendo o placar em 0 a 0);

– Um construtor que defina os nomes dos times e o placar do jogo;

Crie no main três objetos do tipo placar, um para cada tipo de construtor, e exiba os dados do placar da seguinte forma:

Nome do Time1 Gols X Gols Nome do Time2.

Por exemplo: São Paulo 1 X 0 Corinthians