

Programação Orientada a Objetos I

Exercícios: uso básico de herança

1 Exercício

1. Crie uma classe para representar uma conta corrente, com métodos para depositar uma quantia, sacar uma quantia e obter o saldo. Para cada saque será debitada também uma taxa de operação equivalente à 5% do valor sacado. Crie, em seguida, uma subclasse desta classe anterior para representar uma conta corrente de um cliente especial. Clientes especiais pagam taxas de operação de apenas 1% do valor sacado. Faça testes com as duas classes e verifique seus resultados.
2. Crie uma hierarquia de classes de domínio para uma loja que venda livros, CDs e DVDs. Sobrescreva o método `toString()` para que imprima:
 - Para livros: nome, preço e autor.
 - Para CDs: nome, preço e número de faixas.
 - Para DVDs: nome, preço e duração.

Evite ao máximo repetição de código utilizando a palavra **super** no construtor e no método sobrescrito. Em seguida, crie uma classe `Loja` com o método `main()` que adicione 5 produtos diferentes (a sua escolha) a um vetor e, por fim, imprima o conteúdo do vetor.