

7º Laboratório ECOP13A - Polimorfismo – 12 de maio 2023

1ª Tarefa: Crie um programa principal para testar a hierarquia Politico/Presidente/Governador/Prefeito, do ex2 do laboratório 6 com as seguintes características.

- Utilize um vetor de ponteiros para a classe base de modo a representar os diversos elementos a serem criados.
- Permita que o usuário escolha qual tipo de objeto será criado através de um menu de opções do tipo: 1-Presidente, 2-Governador, 3-Prefeito.
- Utilize um loop para imprimir todos os objetos criados

2ª Tarefa: Alterar a hierarquia criada no ex2 do laboratório 6 de modo a permitir o uso da propriedade do polimorfismo. Modifique o tipo da função Imprime() para que ela seja virtual e execute novamente o programa 1 para analisar o resultado.

3ª Tarefa: Crie um programa principal para testar a hierarquia Ponto/Circulo/Cilindro, do ex3 do laboratório 6 com as seguintes características.

- Utilize um vetor de ponteiros para a classe base de modo a representar os diversos elementos a serem criados.
- Permita que o usuário escolha qual tipo de objeto será criado através de um menu de opções do tipo: 1-Ponto, 2-Circulo, 3-Cilindro.
- Utilize um loop para imprimir todos os objetos criados

4ª Tarefa: Alterar a hierarquia criada no ex3 do laboratório 6 de modo a permitir o uso da propriedade do polimorfismo. Modifique o tipo das funções area() e volume() para que elas sejam virtuais e execute novamente o programa 3 para analisar o resultado.