

Trabalho Prático 03 (TP03)

Instruções:

- i - O arquivo deve ser entregue em formato .ZIP ou .RAR seguindo a nomenclatura: “XXXX.KKK” onde XXXX é o número de sua matrícula e KKK a extensão do arquivo.
- ii - Cada um dos exercícios deve criado em um diretório com o seguinte nome: Exercicio_XX onde XX é o número da questão solucionada.
- iii - Para cada programa desenvolvido deverão ser entregues **SOMENTE** os arquivos de projeto e classes Java em seus respectivos pacotes.
- iv - O arquivo deve ser enviado via moodle limitado a data e hora de entrega definida no Plano de Ensino. Não serão aceitos trabalhos enviados por e-mail.

Questão 1. Considere o Diagrama de Classes apresentado pela Figura 1.

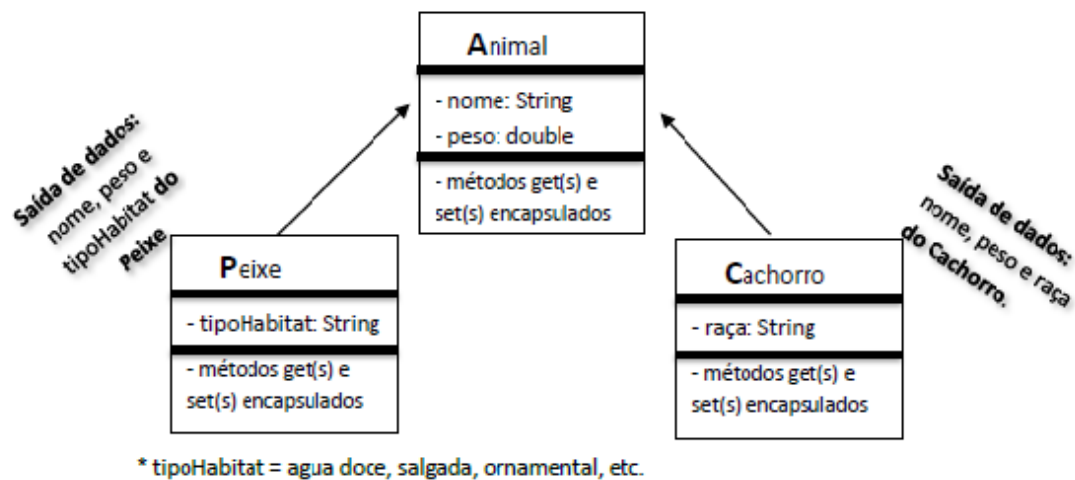


Figura 1: Diagrama de Classes 1.

- (a) Crie as classes solicitadas.
- (b) Faça o relacionamento (herança) entre as classes.
- (c) Defina a saída dos dados (toString()) nas classes indicadas. A classe onde tem a indicação é onde estará a saída – toString().
- (d) Faça a classe de teste e execute.

Observação: todo animal deverá ter obrigatoriamente o seu nome definido, ou seja, o construtor de animal deverá receber a informação de seu nome.

Questão 2. Considere o Diagrama de Classes apresentado pela Figura 2.

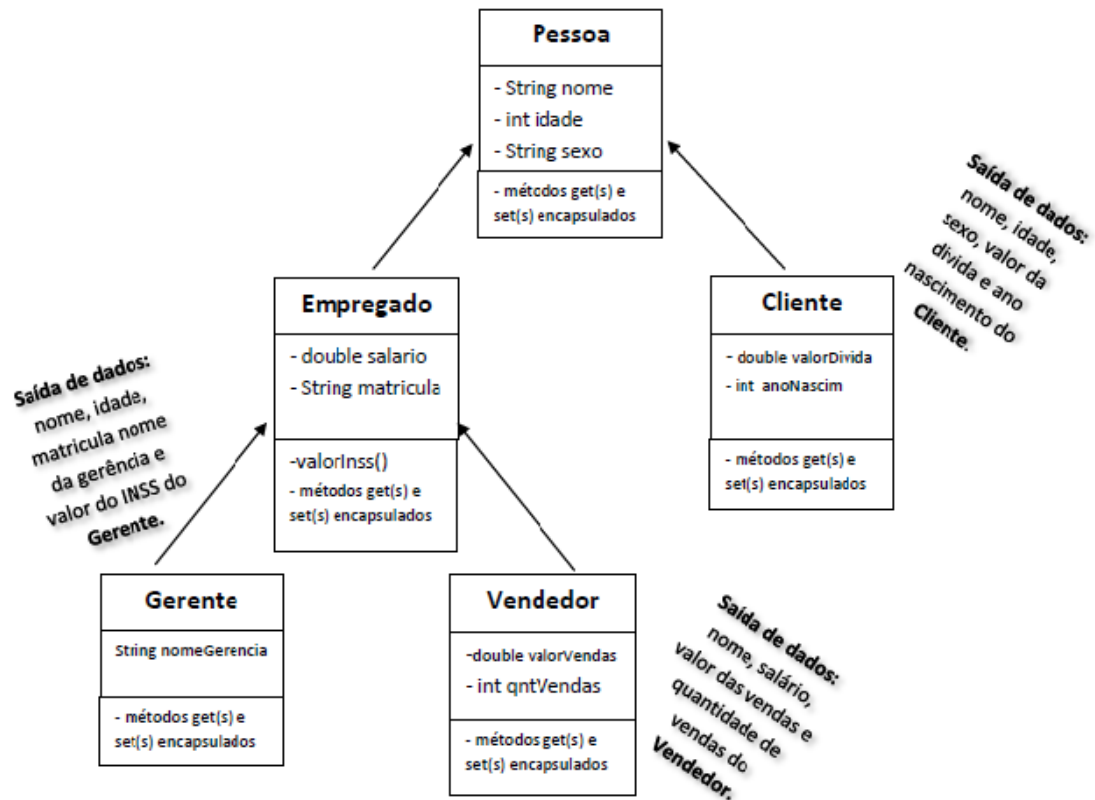


Figura 2: Diagrama de Classes 2.

- Crie as classes solicitadas.
- Faça o relacionamento (herança) entre as classes.
- Defina a saída dos dados (toString()) nas classes indicadas. A classe onde tem a indicação é onde estará a saída – toString().
- Faça a classe de teste e execute.
- O método valorInss() tem a fórmula (salário * 11%).