

ASSINATURA DO MÉTODO

Quantidade e os tipos dos parâmetros

```

1 // Mesma assinatura (linhas 2 e 4)
2 publico metodo calcMedia(n1: Real,
3                           n2: Real): Real
4
5 publico metodo calcMedia(v1: Real,
6                           v2: Real): Inteiro
7
8 // NÃO tem a mesma assinatura que os métodos acima!
9 publico metodo calcMedia(bim: Inteiro,
10                        n1: Real,
11                        n2: Real): Real
12
13 publico metodo calcMedia(n1: Real,
14                           n2: Real,
15                           n3: Real,
16                           n4: Real): Real
17
18 publico metodo calcMedia(medMin: Real,
19                           medMax: Real,
20                           sit: Caractere,
21                           bim: inteiro): Caractere

```

TIPOS DE POLIMORFISMO

1 - SOBREPOSIÇÃO

2 - SOBRECARGA

Getters e Setters OMITIDOS

```

1 classe abstrata Animal
2     protegido peso: Real
3     protegido idade: Inteiro
4     protegido membros: Inteiro
5
6     publico metodo abstrato locomover()
7     publico metodo abstrato alimentar()
8     publico metodo abstrato emitirSom()
9 FimClasse
10
11 classe Mamifero estende Animal
12     privado corPelo: Caractere
13
14     @Sobrepor
15     publico metodo locomover()
16         Escreva("Correndo")
17     fimMetodo
18
19     @Sobrepor
20     publico metodo alimentar()
21         Escreva("Mamando")
22     fimMetodo
23
24     @Sobrepor
25     publico metodo emitirSom()
26         Escreva("Som de Mamifero")
27     fimMetodo
28 FimClasse
29

```

```

1 classe abstrata Animal
2     protegido peso: Real
3     protegido idade: Inteiro
4     protegido membros: Inteiro
5
6     publico metodo abstrato locomover()
7     publico metodo abstrato alimentar()
8     publico metodo abstrato emitirSom()
9 FimClasse
10
11 classe Reptil estende Animal
12     privado corEscama: Caractere
13
14     @Sobrepor
15     publico metodo locomover()
16         Escreva("Rastejando")
17     fimMetodo
18
19     @Sobrepor
20     publico metodo alimentar()
21         Escreva("Comendo Vegetais")
22     fimMetodo
23
24     @Sobrepor
25     publico metodo emitirSom()
26         Escreva("Som de Reptil")
27     fimMetodo
28 FimClasse
29

```

```

1 // Programa Principal
2
3 //a = novo Animal() -> nao func. abstrato
4 m = novo Mamifero()
5 r = novo Reptil()
6 p = novo Peixe()
7 a = novo Ave()
8
9 m.setPeso(85.3)
10 m.setIdade(2)
11 m.setMembros(4)
12 m.locomover() //Correndo
13 m.alimentar() //Mamando
14 m.emitirSom() //Som de Mamifero

```

```

1 // Programa Principal
2
3 //a = novo Animal() -> nao func. abstrato
4 m = novo Mamifero()
5 r = novo Reptil()
6 p = novo Peixe()
7 a = novo Ave()
8
9 r.setPeso(0.21)
10 r.setIdade(1)
11 r.setMembros(0)
12 r.locomover() //Rastejando
13 r.alimentar() //Comendo Vegetais
14 r.emitirSom() //Som de Reptil

```

```

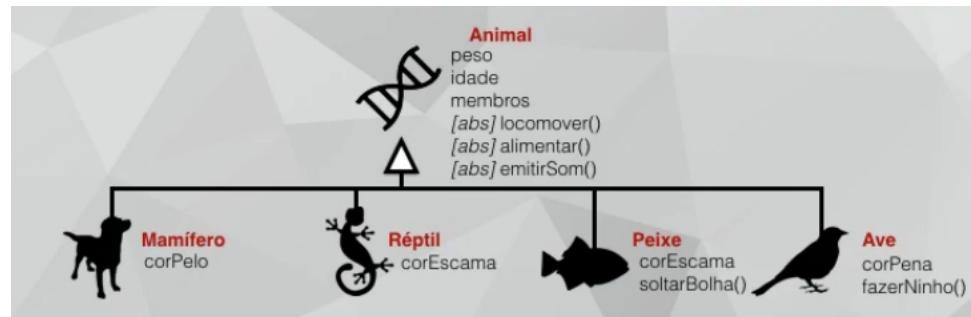
1 // Programa Principal
2
3 m = novo Mamifero()
4 r = novo Reptil()
5 p = novo Peixe()
6 a = novo Ave()
7
8 p.setPeso(0.35)
9 p.setIdade(1)
10 p.setMembros(0)
11 p.locomover() //Nadando
12 p.alimentar() //Substancias
13 p.emitirSom() //Som de Peixe
14 p.soltarBolha() //Soltando Bolhas...

```

```

1 // Programa Principal
2
3 m = novo Mamifero()
4 r = novo Reptil()
5 p = novo Peixe()
6 a = novo Ave()
7
8 a.setPeso(0.89)
9 a.setIdade(2)
10 a.setMembros(2)
11 a.locomover() //Voando
12 a.alimentar() //Comendo frutas
13 a.emitirSom() //Som de Ave
14 a.fazerNinho() //Construiu um ninho

```



```

1 classe abstrata Animal
2     protegido peso: Real
3     protegido idade: Inteiro
4     protegido membros: Inteiro
5
6     publico metodo abstrato locomover()
7     publico metodo abstrato alimentar()
8     publico metodo abstrato emitirSom()
9 FimClasse
10
11 classe Peixe estende Animal
12     privado corEscama: Caractere
13
14     publico metodo soltarBolha()
15         Escreva("Soltando Bolhas...")
16     fimMetodo
17
18     @Sobrepor
19     publico metodo locomover()
20         Escreva("Nadando")
21     fimMetodo
22
23     @Sobrepor
24     publico metodo alimentar()
25         Escreva("Substancias")
26     fimMetodo
27
28     @Sobrepor
29     publico metodo emitirSom()
30         Escreva("Som de Peixe")
31     fimMetodo
32 FimClasse
33

```

```

1 // Programa Principal
2
3 m = novo Mamifero()
4 r = novo Reptil()
5 p = novo Peixe()
6 a = novo Ave()
7
8 a.setPeso(0.89)
9 a.setIdade(2)
10 a.setMembros(2)
11 a.locomover() //Voando
12 a.alimentar() //Comendo frutas
13 a.emitirSom() //Som de Ave
14 a.fazerNinho() //Construiu um ninho

```