

Prezados Alunos (as),

Objetivo desse módulo: testar os conceitos relacionados à herança de objetos em POO;

Siga as instruções abaixo para completar o roteiro desse módulo:

1) Assista ao seguinte vídeo de apoio ao conteúdo:

<http://>

2) Incorpore os arquivos fontes do diretório exemplo/heranca desse módulo em um projeto na IDE de sua preferência;

3) Execute o projeto e veja o resultado;

4) Crie uma classe com o nome Quadrado que seja uma subclasse da classe Figura do projeto;

4.1) A classe Quadrado deverá ter o atributo lado com o tipo adequado;

4.2) Sobreescreva e implemente os métodos calcularArea e imprimirDados de forma adequada;

4.3) No método principal do seu projeto, crie objetos do tipo Quadrado e invoque os métodos de forma adequada;

4.4) Faça outros testes para verificar os conceitos relacionados à herança de objetos. Por exemplo, retire a palavra chave virtual da assinatura do método calcularArea da classe Figura e tente recompilar o projeto.

O que aconteceu? Pesquise e explique os conceitos relacionados;

5) Remova o construtor vazio da classe Figura e tente recompilar o projeto.

O que aconteceu? Pesquise e explique os conceitos relacionados;

6) Orientações para a entrega da atividade:

a) Incluir o seguinte cabeçalho no arquivo Quadrado.cs

```
/*
Nome Completo:
Data (dd/MM/yyy): ??/??/????
Conteúdo trabalhado: herança de objetos
*/
```

b) Publicar o arquivo Quadrado.cs (somente esse arquivo) no canvas, na tarefa:

Tarefa_Aula_dd_MM_yyyy;

c) O Professor estará online para dar o suporte e tirar eventuais dúvidas;

Bom trabalho,

Prof. Geraldo Pereira.