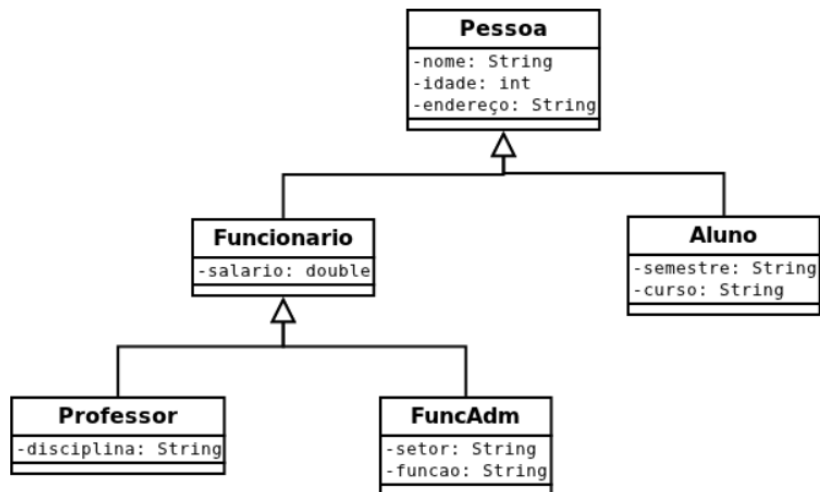


Prática herança

1. Implemente a hierarquia de classes representado no diagrama a seguir. Note que as classes representadas são “pojo”s, isto é, não é necessário criar métodos específicos, só utilizar herança adequadamente para reaproveitamento de código. Não se esqueça de uma classe de testes para instanciar cada objeto e exibir.



2. Considere uma classe para representar figuras geométricas. Toda figura tem a sua fórmula específica para calcular área e perímetro. Acrescente à sua hierarquia de classes as figuras retângulo, círculo e triângulo, cada uma com seu conjunto próprio de atributos e métodos apropriados para os referidos cálculos. Crie uma classe de testes e verifique o funcionamento, utilizando um vetor de figuras.