

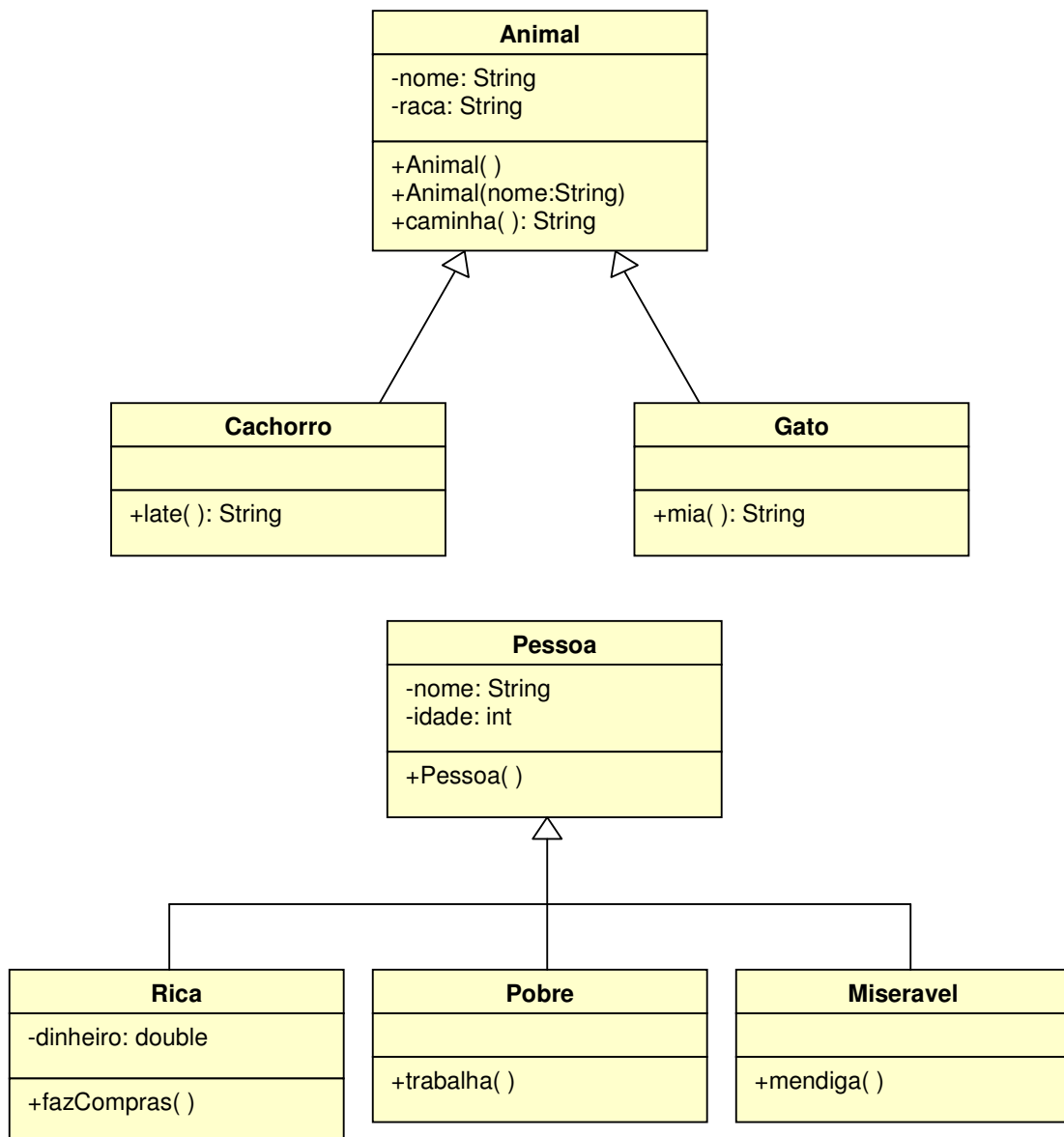
## Exercícios - Herança e Polimorfismo

---

**Exercício 1:** Implemente a classe Funcionario e a classe Gerente.

- crie a classe Assistente, que também é um funcionário, e que possui um número de matrícula (faça o método GET). Sobrescreva o método `exibeDados()`.
- sabendo que os Assistentes Técnicos possuem um bônus salarial e que os Assistentes Administrativos possuem um turno (dia ou noite) e um adicional noturno, crie as classes `Tecnico` e `Administrativo`.

**Exercício 2:** Implemente os diagramas de classe abaixo:



**Exercício 3:** Crie uma classe chamada Ingresso que possui um valor em reais e um método `imprimeValor()`.

- a. crie uma classe VIP, que herda Ingresso e possui um valor adicional. Crie um método que retorne o valor do ingresso VIP (com o adicional incluído).
- b. crie uma classe Normal, que herda Ingresso e possui um método que imprime: "Ingresso Normal".
- c. crie uma classe CamaroteInferior (que possui a localização do ingresso e métodos para acessar e imprimir esta localização) e uma classe CamaroteSuperior, que é mais cara (possui valor adicional). Esta última possui um método para retornar o valor do ingresso. Ambas as classes herdam a classe VIP.

**Exercício 4:** Crie a classe Imovel, que possui um endereço e um preço.

- a. crie uma classe Novo, que herda Imovel e possui um adicional no preço. Crie métodos de acesso e impressão deste valor adicional.
- b. crie uma classe Velho, que herda Imovel e possui um desconto no preço. Crie métodos de acesso e impressão para este desconto.

**Exercício 5:** Crie uma classe de Teste com o método *main*. Neste método:

- a. crie um assistente administrativo e um técnico. Imprima o número de matrícula e o nome de cada um deles.
- b. crie um animal do tipo cachorro e faça-o latir. Crie um gato e faça-o miar. Faça os dois animais caminharem.
- c. teste (como quiser) as classes Rica, Pobre e Miseravel.
- d. crie um ingresso. Peça para o usuário digitar 1 para normal e 2 para VIP. Conforme a escolha do usuário, diga se o ingresso é do tipo normal ou VIP. Se for VIP, peça para ele digitar 1 para camarote superior e 2 para camarote inferior. Conforme a escolha do usuário, diga se que o VIP é camarote superior ou inferior. Imprima o valor do ingresso.
- e. crie um imóvel. Peça para o usuário digitar 1 para novo e 2 para velho. Conforme a definição do usuário, imprima o valor final do imóvel.