

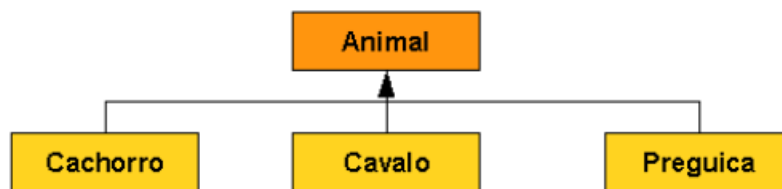
DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

PROFESSOR: FRANCISCO AIRTON

UFPI-CEAD

PROPOSTA DE PROJETO FINAL

Implemente em linguagem Java uma hierarquia de classes conforme abaixo com os seguintes atributos e comportamentos (observe a tabela), utilize os seus conhecimentos e distribua as características de forma que tudo o que for comum a todos os animais fique na classe Animal:



Cachorro	Cavalo	Preguica
Possui Nome	Possui Nome	Possui Nome
Possui Idade	Possui Idade	Possui Idade
Deve emitir som	Deve emitir som	Deve emitir som
Deve correr	Deve correr	Deve subir em árvores

Implemente um programa que crie os 3 tipos de animais definidos acima e invoque o método que emite o som de cada um de forma polimórfica, isto é, independente do tipo de animal.

Implemente uma classe Veterinario que contenha um método examinar() cujo parâmetro de entrada é um Animal, quando o animal for examinado ele deve emitir um som, passe os 3 animais como parâmetro.

Crie uma classe Zoologico, com 10 jaulas (utilize um array) coloque em cada jaula um animal diferente, percorra cada jaula e emita o som e, se o tipo de animal possuir o comportamento, faça-o correr

Obs: Você irá postar um arquivo .zip com todas as classes .java dentro.