

**Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

**Disciplina:** Orientação a Objetos

**Carga Horária:** 120 horas aula

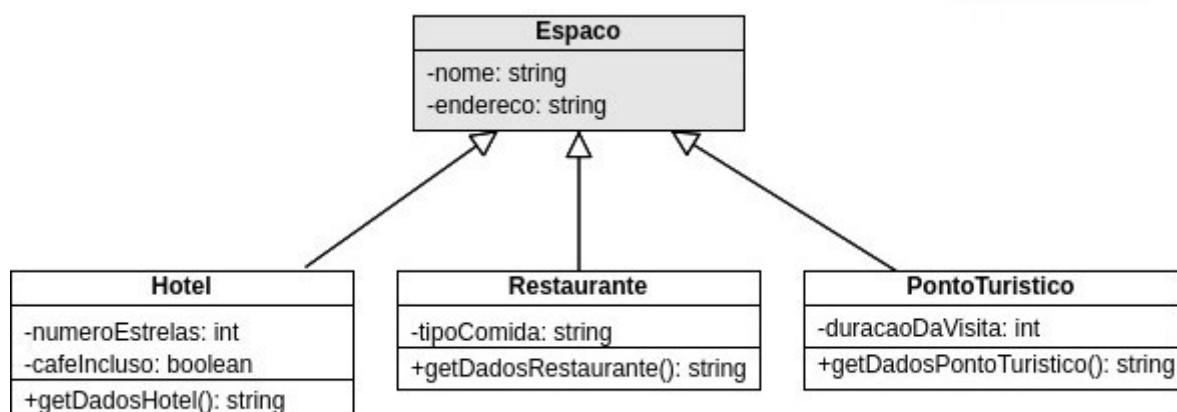
**Período:** 2º ano

Data: 02/10/2024

**Exercícios – Herança – Lista 2**

1. Um turista, ao visitar Foz do Iguaçu, tem a possibilidade de desfrutar diversos espaços focados no turismo. Estes espaços, apesar de serem voltados a atender o turista, possuem finalidades diferentes, como hospedagem (hotéis), alimentação (restaurantes) e visitação (ponto turístico).

Considerando este contexto e utilizando o conceito de abstração, definiu-se um diagrama de classes com o seguinte modelo:



A partir deste diagrama, implemente um programa que exiba o menu abaixo:

**(1) Cadastrar Espaço:** primeiro, o programa deve ler o tipo do espaço (Hotel, Restaurante e PontoTuristico). Após, deve-se criar um objeto de acordo com o seu tipo, lendo todos os seus atributos. Por fim, o objeto criado deve ser adicionado a um vetor.

Atenção: o programa deve possuir apenas um vetor para os espaços cadastrados, independente do tipo do objeto.

**(2) Excluir Espaço:** deve excluir um espaço da lista de acordo com um índice previamente lido.

**(3) Listar Espaços:** deve listar todos os espaços cadastrados, exibindo seus dados utilizando o método GET pertinente de acordo com o tipo do objeto.

**Exemplo:** se o objeto for um hotel, deve-se chamar o método `getDadosHotel()`. Se for um Restaurante, deve-se chamar o método `getDadosRestaurante()`. Por fim, se for um PontoTuristico, deve-se chamar `getDadosPontoTuristico()`.

**Dica:** para identificar o tipo do objeto, utilize o operador *instanceof*. Exemplo:

```
$ponto = new Restaurante();  
if($ponto instanceof Restaurante)  
    echo "Objeto da classe Restaurante";
```

**(0) Sair:** deve encerra o programa.