

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Orientação a Objetos

Carga Horária: 120 horas aula

Período: 2º ano

Data: 04/11/2025

Exercícios – Polimorfismo – Lista 3

1. Um usuário decidiu fazer um programa orientado a objetos para resolver operações matemáticas utilizando polimorfismo. As operações que serão contempladas pelo programa são soma, subtração, multiplicação, divisão e resto. Neste sentido, faça um programa que:

a) Declare uma classe Calculadora que possui como atributos dois números (*numA* e *numB*) e um método *calcular()*.

b) Declare as classes Soma, Subtracao, Multiplicacao, Divisao e Resto que herdam de Calculadora e sobrescrevem o método *calcular()*, retornando como resultado o valor da operação matemática correspondente à classe.

c) Execute uma rotina para ler os números (*numA* e *numB*) e a operação, exibindo o resultado do cálculo utilizando um objeto da classe pertinente. O programa deve parar de solicitar números quando for informado 0 e 0 para os números *numA* e *numB*.

REFLITA: a classe Calculadora vai ser instanciada? O método *calcular()* da classe Calculadora precisa ser implementado?