

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Orientação a Objetos

Carga Horária: 120 horas aula

Período: 2º ano

Data: 10/11/2025

Atividade – Polimorfismo e Classes Abstratas

1. O dono de uma empresa de desenvolvimento de software precisa de um programa para calcular o salário dos seus funcionários de acordo com o seu cargo. A empresa possui funcionários identificados pelo nome em cargos de gerente, desenvolvedor e estagiário, sendo que cada cargo possui uma fórmula distinta para calcular o seu vencimento mensal. Na empresa, existe um salário base de R\$ 1.500,00 e os vencimentos de cada cargo são calculados a partir desse valor seguindo as regras a seguir:

- Gerente: recebe 4,5 vezes o salário base;
- Desenvolvedor: recebe 2,3 vezes o salário base;
- Estagiário: recebe 0,8 vezes o salário base;

Considerando o contexto da empresa, utilize os conceitos de orientação a objetos, herança e polimorfismo para definir o modelo de classes da aplicação.

ATENÇÃO: a classe pai deve ser abstrata.

Após, implemente a execução do programa contemplando os seguintes itens:

- 1- Apresentar um menu para o usuário escolher qual o cargo do funcionário (se a opção for 0, o programa deverá ser encerrado);
- 2- Ler o tipo do cargo do funcionário e seu nome;
- 3- Exibir uma mensagem com o seguinte formato como saída:
0 funcionário <nome>, cargo <cargo>, possui salário de de R\$ <salario>.
- 4- Após ler os dados de um funcionário e exibir a mensagem de saída com o salário, deve-se solicitar os dados de outro funcionário até o usuário escolher a opção de saída do programa.