



ATIVIDADE

Assunto:

Interfaces.

Orientações:

A atividade deve ser executada individualmente e entregue através do ambiente *Google Classroom*.

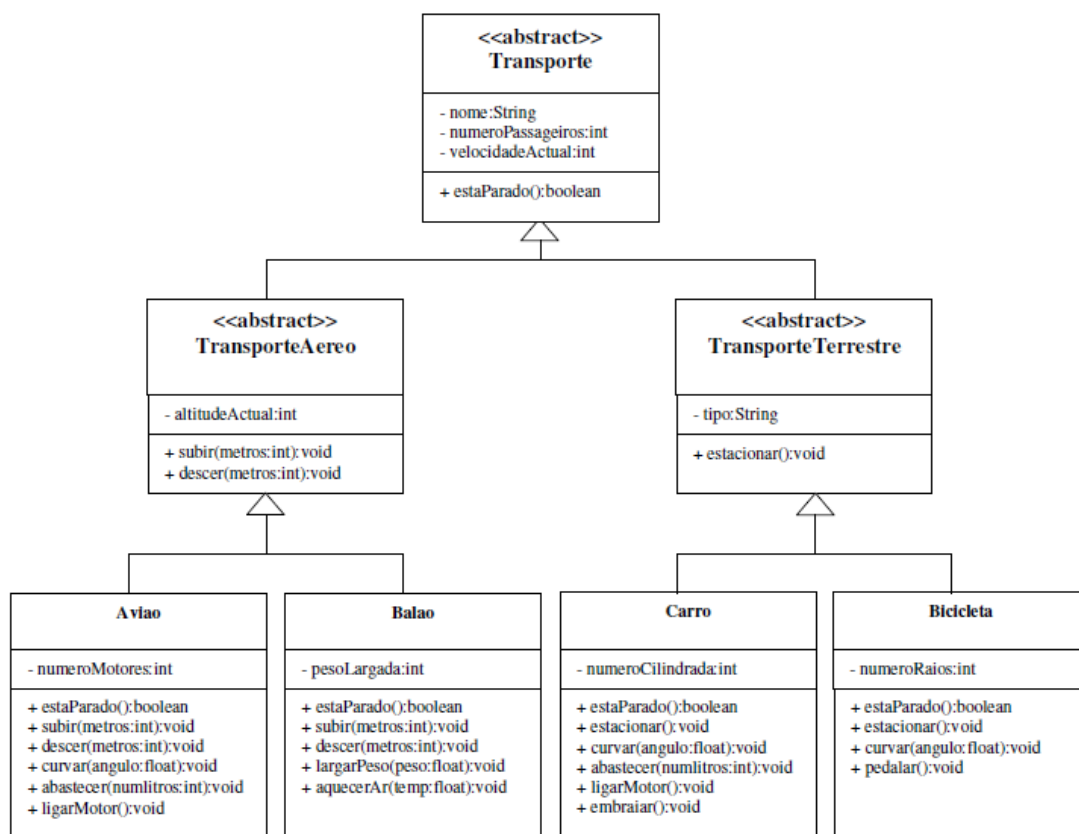
Regras de criação dos programas:

Crie um novo projeto Java denominado **AtividadeInterfaces**. As classes devem possuir os nomes informados no texto. Ao final, o projeto deve ser exportado para um arquivo em formato ZIP.

Nome completo:

Débora de Lima Silva

1. Quais as diferenças entre classes abstratas e interfaces? Explique.
2. Interfaces podem ter métodos concretos? Explique.
3. Demonstre como o uso de *default methods* pode evitar a repetição de código.
4. Em uma situação em que classes abstratas e interfaces são opções viáveis, qual deve ser utilizada prioritariamente?
5. Considere o diagrama UML a seguir e faça o que se pede:



O que se pede:

- Crie uma interface de nome Motorizado em que são declarados os métodos void ligarMotor() e void abastecer(int numLitros).
- Implemente a interface Motorizado nas classes Aviao e Carro.
- Escreva um programa de teste capaz de verificar a implementação anterior.
- Crie uma interface de nome Conduzivel onde é declarado o método void curvar(float angulo).
- Implemente a interface Conduzivel nas classes Aviao, Carro e Bicicleta.
- Complete o programa de teste criado anteriormente por forma a testar estas últimas implementações.

Boa sorte!

Prof. Igor.