



Lista 19

1. Crie uma classe **Componente** que contém os atributos privados fabricante e modelo. Crie as classes **Monitor** e **DiscoRigido**, subclasses de **Componente**. A classe **Monitor** contém o atributo privado resolucao e a classe **DiscoRigido** contém o atributo privado capacidade. Crie um construtor para cada uma das três classes (um construtor deve inicializar os atributos especificados na classe). Finalmente, crie uma classe chamada **Exercicio1** com um método main no qual você deve criar objetos da classe **Monitor** e **DiscoRigido** usando dados informados pelo usuário via teclado.
2. Crie a classe **Produto** que contém atributos privados nome e valor e o método **imprimir()** que mostra os valores dos atributos. Crie duas subclasses, **Camiseta** e **Sapato**, sendo que cada uma delas contém um atributo privado próprio. Nestas duas subclasses, sobrescreva o método **imprimir()** herdado de **Produto** de modo que todos os atributos sejam impressos quando o método for chamado. Implemente um programa que crie uma camiseta e um sapato usando dados informados pelo usuário via teclado.

Implemente uma classe **Comprador** que contenha um método **consulta(Produto p)** que recebe um **Produto** como argumento. Quando o produto for consultado por um comprador, ele deve mostrar os seus dados através do método **imprimir()**.

No seu programa, após criar a camiseta e o sapato, faça com que o comprador os consulte.

3. Revise as listas de exercícios anteriores, e sempre que necessário (por exemplo, onde houver leitura de dados numéricos do teclado), adicione a estrutura **try/catch**.