

Prática03 - Herança

Instruções:

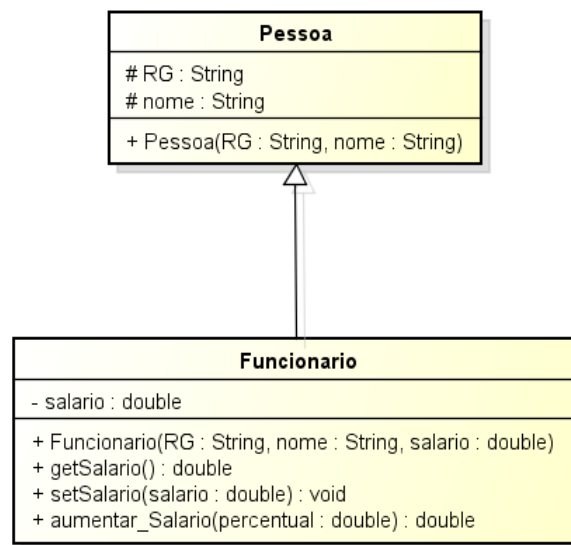
- Entregar até dia 30/9/2024
- Pode ser resolvido em dupla.
- Entregar os arquivos *.java
- Consultar a aula de Herança.

Questão1

Programar as classes Pessoa e Funcionário, conforme o diagrama de classes a seguir.

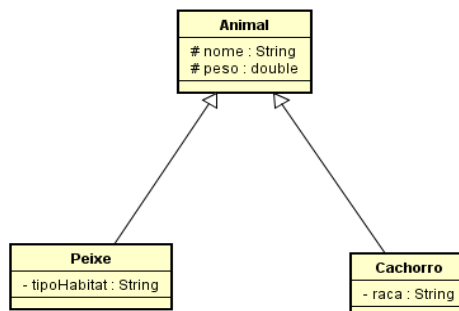
OBS: - O método aumentar_Salario deve retornar o salário com o acréscimo de acordo com o percentual. Exemplo de percentual 10% -> 0.10

- Criar uma classe Principal também.



Questão2

- criar as classes conforme diagrama de classes a seguir. Lembre –se de criar os métodos getters e setters e também o construtor para cada classe. A classe **Animal** contém atributos `protect` e as classes **Peixe** e **Cachorro** atributos `private`. As classes **Peixe** e **Cachorro** herdam da classe **Animal**. Implemente Herança!
- Crie uma classe **Zoo** que será a classe principal. Nessa classe crie dois objetos peixe e dois objetos cachorro e imprima os seus atributos .



Questão3

- a) Cria as classes conforme diagrama de classes a seguir. Lembre –se de criar os métodos getters e setters e também o constructor para cada classe. A classe Funcionário contém atributos protect e a classe Gerente private. A classe Gerente herda da classe Funcionário. Implemente Herança! O método autentica deve retornar true se a senha for igual ao parametro informado e false caso contrário.
- b) Crie uma classe Empresa que será a classe principal. Nessa classe crie dois objetos gerente , imprima os seus atributos e faça a chamada do método autentica .

