



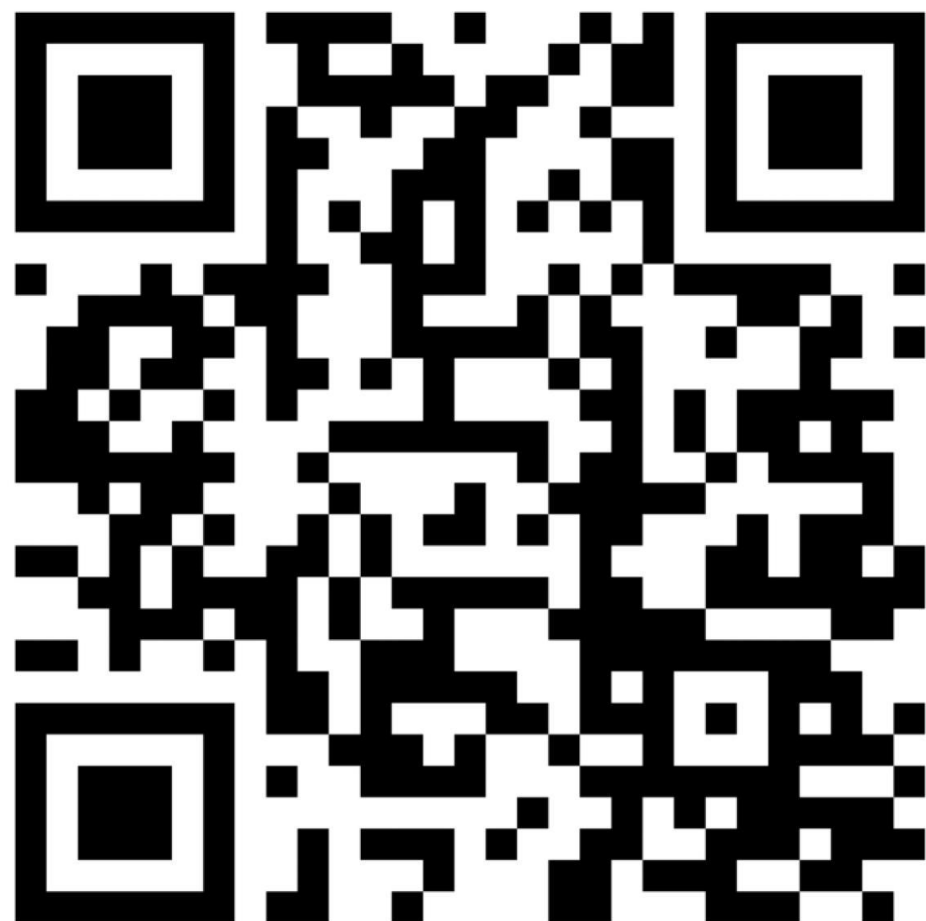
Quem se prepara, não para.

Programação Orientada a Objetos

Professor: Max Santiago

Exercícios Práticos

Lista 04



Herança

Problema

Você está desenvolvendo um sistema para uma biblioteca que precisa gerenciar diferentes tipos de **materiais**, como **livros** e **revistas**. Cada material tem um *título* e um *ano de publicação*. Além disso, existem diferentes **tipos de empréstimos** disponíveis para esses materiais, como **empréstimo de curto prazo** e **empréstimo de longo prazo**, cada um com uma *taxa de multa por atraso* diferente.

Implemente um programa em Java que utilize herança para representar essas relações entre **materiais** e **tipos de empréstimos**, permitindo calcular a multa total por atraso para um determinado material.