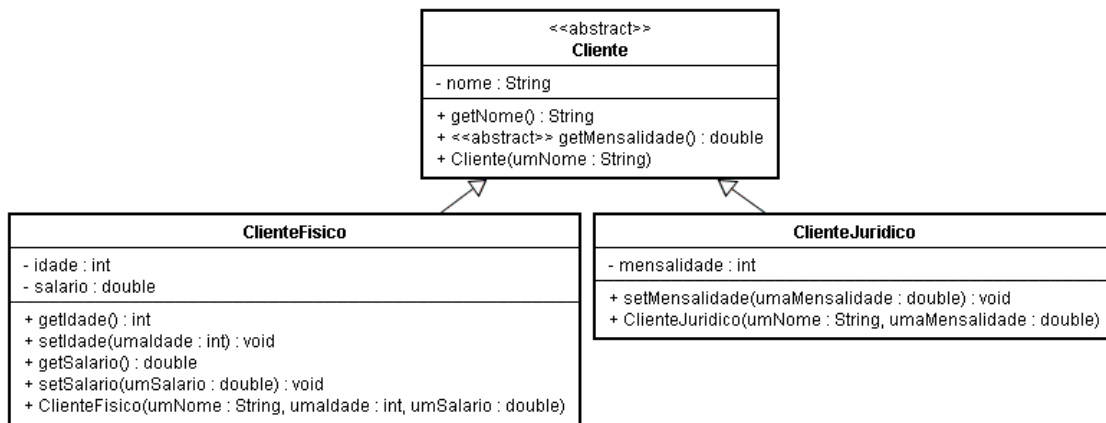


## Programação Orientada a Objetos

### Exercícios sobre Herança (parte 2)

1) Retome o exemplo de código das figuras geométricas. Defina novas classes de figuras geométricas bidimensionais para retângulos e quadrados. Utilize corretamente os mecanismos de herança estudados.

2) Você está criando uma aplicação para uma empresa de seguros que possui um cadastro de clientes. Esta empresa de seguros cobra uma mensalidade correspondente a 10% do salário se o cliente tem menos de 60 anos e 15% se o cliente tem 60 anos ou mais, no caso de clientes que são pessoa física. Para pessoas jurídicas é cobrada uma mensalidade variável, calculada através de negociações com o cliente. O seguinte diagrama de classes UML foi desenvolvido para a solução.



- Implemente em Java as classes correspondentes.
- Implemente uma classe *CadastroClientes* para armazenar o cadastro de clientes da empresa de seguros. Apresente métodos para adicionar um cliente ao cadastro e retornar uma *String* contendo a listagem de todos os clientes, mostrando seu nome e o valor da mensalidade a ser paga.