

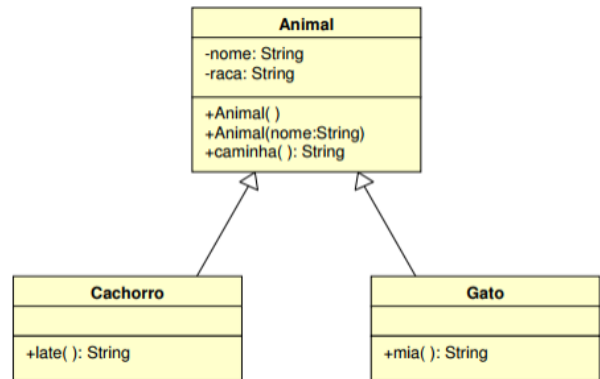
Q.1:

Defina, no contexto da Programação Orientada a Objetos (POO), o conceito de “Herança”.

Desafio 1:

Implemente o seguinte diagrama de classes:

(não esqueça de criar uma classe teste criando um objeto do tipo cachorro e outro do tipo gato, imprimindo no console o som emitido.)



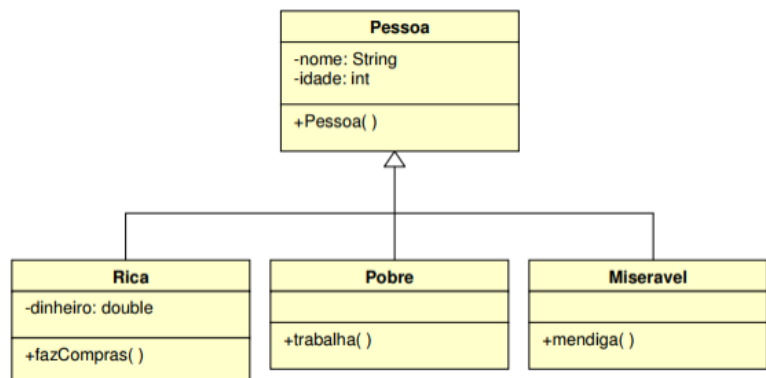
Q.2:

Explique o conceito de classe pai (superclasse) e classe filha (subclasse) em herança.

Quais são as principais características de uma subclasse em relação à sua superclasse?

Desafio 2:

Implemente o seguinte diagrama de classes:



Desafio 3:

Construa uma classe denominada Imovel que possua como atributos um endereço e um preço. Diante disso, siga as seguintes orientações:

- crie uma classe Novo, que herda Imovel e possui um adicional no preço.
- crie uma classe Velho, que herda Imovel e possui um desconto no preço.

Observação: elabore métodos de acesso e impressão (exibição na tela) tanto para o valor adicional como para o valor descontado.