



---

**Instruções:** *Todos os programas devem ser resolvidos utilizando os conceitos de Programação Orientada a Objetos, a linguagem Java™ e os conceitos de Construtor.*

---

## LABORATÓRIO 06 - Herança

---

### 1. Objetivo (s) do laboratório

---

1. Identificar atributos e métodos de uma classe
2. Codificar classes utilizando diagrama de classes
3. Utilizar o recurso de herança
4. *Entender o uso do operador this e super*
5. Realizar sobrescrita de métodos

---

### 2. Criação do Projeto

---

1. Crie um novo projeto Java chamado *pw2-heranca*
2. Crie as classes a seguir com seus atributos e métodos, você pode alterar o modificador caso haja necessidade:

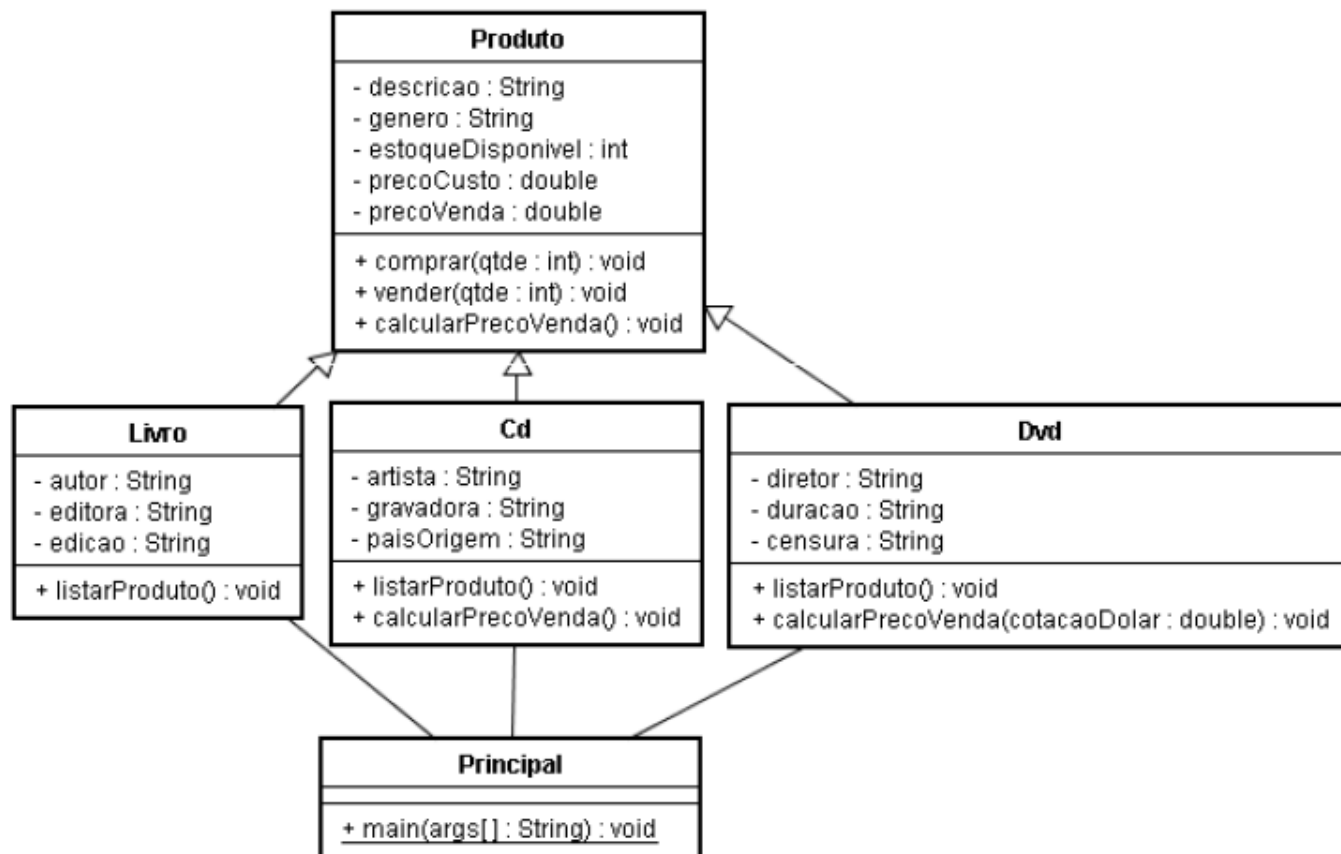
---

### 3. Diagrama de classe

---



**Instruções:** *Todos os programas devem ser resolvidos utilizando os conceitos de Programação Orientada a Objetos, a linguagem Java™ e os conceitos de Construtor.*



## Regras:

- ☐ superclasse Produto: Método calcularPrecoVenda()
  - ☐ Calcula 10% sobre o preço de custo e armazena no atributo precoVenda ( $\text{precoVenda} = \text{precoCusto} + \text{precoCusto} * 0.1$ ).
- ☐ subclasse Cd: Método sobrescrito calcularPrecoVenda()
  - ☐ Calcula 15% sobre o preço de custo e armazena no atributo precoVenda ( $\text{precoVenda} = \text{precoCusto} + \text{precoCusto} * 0.15$ ).
- ☐ subclasse Dvd:
  - ☐ Método sobrecarregado calcularPrecoVenda(double cotacaoDolar)
  - ☐ Calcula o preço de venda utilizando a cotação do dolar passada por parâmetro ( $\text{precoVenda} = \text{precoVenda} * \text{cotacaoDolar}$ ).