

Disciplina	Curso	Turno	Período
Algoritmos e Estruturas de Dados I	Ciência da Computação	Manhã	1º
Professor Daniel de Oliveira Capanema			

Lista de Exercícios 14

1. Implemente a classe **Funcionario** e a classe **Gerente**.
 - a. crie a classe **Assistente**, que também é um funcionário, e que possui um número de matrícula (faça o método **GET**). Sobrescreva o método **exibeDados()**.
 - b. sabendo que os Assistentes Técnicos possuem um bônus salarial e que os Assistentes Administrativos possuem um turno (dia ou noite) e um adicional noturno, crie as classes **Tecnico** e **Administrativo**.
2. Faça uma classe **Animal** com um método abstrato “fala”. Faça as classes **Homem**, **Cão** e **Gato**, herdando de **Animal**, redefinindo o método “fala” para retornar “Oi”, “Au au” e “Miau”, respectivamente. Crie um vetor de 10 Animais e instancie Homens, Cães e Gatos nesse vetor. Faça um loop por todos os animais do vetor, pedindo para eles falarem.
3. Crie uma classe para representar uma conta corrente, com métodos para depositar uma quantia, sacar uma quantia e obter o saldo. Para cada saque será debitada também uma taxa de operação equivalente à 0,5% do valor sacado. Crie, em seguida, uma subclasse desta classe anterior para representar uma conta corrente de um cliente especial. Clientes especiais pagam taxas de operação de apenas 0,1% do valor sacado. Faça testes com as duas classes e verifique seus resultados.
4. Crie uma hierarquia de classes de domínio para uma loja que venda livros, CDs e DVDs. Sobrescreva o método **toString()** para que imprima:
 - Para livros: nome, preço e autor;
 - Para CDs: nome, preço e número de faixas;
 - Para DVDs: nome, preço e duração.Evite ao máximo repetição de código utilizando o construtor da classe principal e no método sobrescrito. Em seguida, crie uma classe **Loja** com um método principal que adicione 5 produtos diferentes (a sua escolha) a um vetor e, por fim, imprima o conteúdo do vetor.
5. Criar uma estrutura hierárquica que contenha as seguintes classes: **Veiculo**, **Bicicleta** e **Automóvel**. Os métodos da classe **Veiculo** são todos virtuais puros e possuem a seguinte assinatura: **listarVerificacoes()**, **ajustar()** e **limpar()**. Estes métodos são implementados nas subclasse **Automóvel** e **Bicicleta**. Acrescentar na classe **Automóvel** o método **mudar0leo()**.