

# POLIMORFISMO

ELABORAR O DIAGRAMA UML PARA CADA EXERCÍCIO

1. Crie uma classe abstrata Animal com um método abstrato fazerSom(). Crie subclasses Cachorro, Gato e Vaca que implementam o método fazerSom(). Crie uma lista de Animal e adicione instâncias dessas subclasses. Percorra a lista chamando fazerSom() em cada elemento para demonstrar o polimorfismo.
2. Crie uma classe abstrata Veiculo com um método abstrato mover(). Crie subclasses Carro, Moto e Bicicleta que implementam o método mover(). Utilize um array de Veiculo para armazenar diferentes tipos de veículos e chame mover() para cada um.
3. Crie uma classe abstrata Forma com um método abstrato calcularArea(). Crie subclasses Circulo, Retangulo e Triangulo que implementam o método calcularArea(). Crie uma lista de Forma e calcule a área de cada forma na lista.
4. Crie uma classe abstrata Eletronico com um método abstrato ligar(). Crie subclasses Televisao, Radio e Computador que implementam o método ligar(). Crie uma lista de Eletronicos ligue cada eletrônico na lista.
5. Crie uma classe abstrata Jogo com um método abstrato iniciar(). Crie subclasses JogoDeTabuleiro, Videogame e JogoDeCartas que implementam o método `iniciar()`. Crie uma lista de Jogo e inicie cada jogo na lista.
6. Crie uma classe abstrata Trabalhador com um método abstrato executarTarefa(). Crie subclasses Medico, Engenheiro e Professor que implementam o método executarTarefa(). Crie uma lista de Trabalhador e execute a tarefa de cada trabalhador na lista.
7. Crie uma classe abstrata Documento com um método abstrato imprimir(). Crie subclasses Relatorio, Carta e Contrato que implementam o método imprimir(). Crie uma lista de Documento e imprima cada documento na lista.