

Exercícios Cap. 10 – Classes Abstratas e Interfaces

1. Crie uma interface `AreaCalculavel` com um método `calcularArea()`.
Crie classes de figuras geométricas que implementam este método (como quadrado, circunferência e retângulo). Depois crie uma classe com um método `main()` para exercitar as chamadas aos métodos que calculam a área.
2. Transforme a interface `AreaCalculavel`, em uma classe abstrata com um método `calcularArea()`, sem código e com um método `colorirFigura()`, que já será implementado setando o valor de um atributo `cor`.
Crie classes de figuras geométricas que estendem (herdam) a classe `AreaCalculavel`, implementando o método `calcularArea()` e herdando a implementação de `colorirFigura()`.
Depois crie uma classe com um método `main()` para exercitar as chamadas aos métodos que calculam a área e ao `colorirFigura()`.