

Exercícios Herança/Polimorfismo

- 1- Crie uma hierarquia de classes conforme abaixo com os seguintes atributos e comportamentos (observe a tabela), utilize os seus conhecimentos e distribua as características de forma que tudo o que for comum a todos os animais fique na classe Animal:



Cachorro	Cavalo	Preguica
Possui Nome	Possui Nome	Possui Nome
Possui Idade	Possui Idade	Possui Idade
Deve emitir som	Deve emitir som	Deve emitir som
Deve correr	Deve correr	Deve subir em árvores

- 2- Implemente um programa que crie os 3 tipos de animais definidos no exercício anterior e invoque o método que emite o som de cada um de forma polimórfica, isto é, independente do tipo de animal.

Exercícios Collections.

- 3- Crie um programa para trabalhar com estoque de uma loja, o programa deverá trabalhar com Collection do tipo List do Java para manipular os dados desse estoque, o programa deverá atender as seguintes funcionalidades:

Armazenar dados da List
Remover dados da list;
Atualizar dados da list.
Apresentar todos os dados da list.