

**Universidade Federal do Rio Grande do Norte**  
**Instituto Metr pole Digital**  
**IMD0040 - Linguagem de Programac o 2**  
**Aula09 - Lista de exerc cios**

- Esta lista de exerc cio   composta por 3 quest es. Sendo uma f cil, uma m dia e uma dif cil.
- As quest es valem, respectivamente, 20%, 30% e 50%.
- N o se assustem com o tamanho dos textos.
- Ser o aceitos apenas arquivos **.zip**.
- N o ser  aceita nenhuma quest o feita no BlueJ.

**Quest o F cil (20%) Conceitos sobre heran a**

Um escola possui dois tipos de professores: os professores de regime integral e os professores horistas. Os professores horistas s o contratados apenas em casos especiais e o s l rio deles   estipulado por hora trabalhada. J  os professores integrais possuem um s l rio fixo para 40 horas de atividades semanais.

A escola possui as seguintes informa  es sobre os professores:

Classe Professor Integral:

Atributos: String nome, String matricula, int idade, double salario.

M todos: M todos: sets e gets de cada atributo.

Classe Professor Horista:

Atributos: String nome, String matricula, int idade, int total\_horas, String salario\_hora.

M todos: M todos: sets e gets de cada atributo. Al m do m todo Salario() que retorna o valor do s l rio depois das horas trabalhadas.

Observe que os professores possuem informa  es em comum. Crie a classe Professor e fa a com que ela seja a superclasse do ProfessorRegime e do ProfessorHorista. N o esque a do main.

**Quest o M dia (30%) - Heran a**

**A tarefa**

Utilizando os conceitos de heran a da  ltima aula, crie as classes descritas abaixo:

Classe Produto:

Atributos: nome, pre o, marca, descri  o, data de fabrica  o.

M todos: sets e gets de cada atributo.

Classe Produto Dur vel (herdando da classe produto):

Atributos: material predominante, durabilidade.

M todos: sets e gets de cada atributo.

Classe Produto não Durável (herdando da classe Produto):

Atributos: data de validade, gênero (alimentício, produto de limpeza, roupa, produto de uso pessoal).

Métodos: sets e gets de cada atributo

### **Implementação**

Crie, pelo menos, mais 3 classes que herdam da classe Produto Durável (carro, livro, celular) e 3 da classe Produto não Durável (pizza, refrigerante, chocolate) e que possuem atributos e métodos relevantes para essa classe.

### **Juntando tudo**

Crie uma classe depósito que armazena qualquer tipo de produto, implementados anteriormente, que possua os seguintes métodos:

- Adicionar produto.
- Remover produto.
- Informar quantidade de produtos no depósito
- Informar se o depósito está vazio;
- Informar o produto com maior valor.

Envie esse projeto completo via SIGAA.

### Questão Difícil (50%) - Locadora de Veículos

#### **A tarefa**

Faça o sistema proposto abaixo usando os conceitos de classe, objeto, método, atributo, responsabilidade das classes, visibilidade (pública e privada) e herança.

A Locavel é uma locadora de veículos que está dando início a suas atividades no mercado local. Ela trabalha com aluguel de carros e motos. A empresa está necessitando de um software para o gerenciamento dos seus veículos. O dono da Locavel lhe procurou para construir esse software. Ele deseja que esse sistema a princípio seja capaz de:

#### Cadastrar as motos e os carros para aluguel em uma única coleção.

- No caso dos carros ele deseja cadastrar a marca, o modelo, numero da placa, a potência do motor e a quantidade de portas.
- Para as motos ele deseja cadastrar a marca, o modelo, a placa, tipo da partida (manual ou elétrica) e as cilindradas.

#### Exibir todos os veículos cadastrados.

#### Exibir os veículos alugados.

#### Exibir os veículos disponíveis para aluguel.

#### Alugar os veículos para os clientes:

- Deve ser passado o nome e o número da carteira de motorista de um cliente.
- Passar veículo a ser alugado (conferir se ele está disponível para aluguel).

#### Imprimir o recibo do aluguel informando:

- Nome do cliente que alugou o carro.
- O modelo do veículo.
- O custo, para motos calculados com base nas cilindradas (R\$ 2,00 para cada cilindrada) e carros calculados com base na potência (R\$ 100 multiplicado pela potência, sendo a potência um valor entre 1,0 e 3,0)
- A data da devolução (3 dias para motos 2 dias para carros).

Devolução de veículo do aluguel informando:

- Se o veículo foi entregue dentro da data correta então torna esse veículo disponível para aluguel, caso contrário imprime o valor da multa (2% do valor do aluguel \* dias em atraso) e torna esse veículo disponível para aluguel.

**Obs: DOCUMENTE SEU CÓDIGO. Javadoc não é apenas opcional, ele é essencial para manter a organização e a transparência do seu código. Código não documentado terá redução na pontuação.**