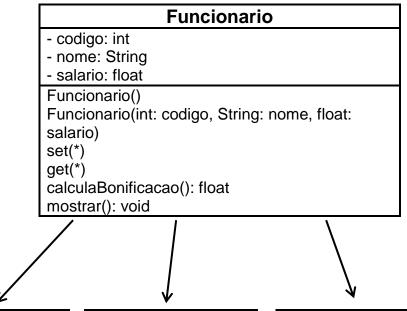


ATIVIDADE 04 POO Java - Herança Classe Funcionário

1) Criar uma classe Java com o nome Funcionario e três classes filhas, Gerente, Secretaria e Telefonista, de acordo com o diagrama UML abaixo:



Gerente

- usuario: String - senha: String

Gerente() Gerente(String usuario, String: senha, int: codigo, String: nome, float:

salario) set(*)

get(*) calculaBonificacao():

float

mostrar(): void

Secretaria

- ramal: int

Secretaria() Secretaria(int: ramal, int: codigo, String: nome, float: salario) set(*)

mostrar(): void

get(*)

Telefonista

- estacaoTrabalho: int

Telefonista() Telefonista(int: estacaoTrabalho, int: codigo, String: nome, float: salario) set(*) get(*) mostrar(): void

2) Funcionamento dos métodos:

- calculaBonificacao da classe Funcionario: calcular 10% do salário;
- calculaBonificacao da classe Gerente: calcular 60% do salário, mais R\$ 100.00:
- Mostrar deverá informar em uma janela todos os atributos da classe filha e da classe mãe.



IFSP Caraguatatuba ADS – LOGA1

3) Programa TesteFuncionario:

- Deverá instanciar um objeto de cada classe filha;
- Cada objeto deverá ser instanciado com um método construtor diferente;
- Todos os objetos deverão ter seus atributos inicializados;
- Imprimir na tela o valor da bonificação de cada funcionário;
- Mostrar o status da configuração do objeto ao final da lista de ações anterior.