

CLASSE ELEVADOR

 Criar uma classe Java com o nome Elevador, no diagrama UML abaixo, que contenha todos os atributos privados de um Elevador e os métodos necessários para alteração dos atributos, bem como os que controlem as ações e status. Deverão ser criados também pelo menos dois métodos construtores, além do padrão.

Elevador

-capacidade: int -porta: boolean -andares: int -subsolo: int -andar: int -lotacao: int -panico: boolean

Elevador()

Elevador(int capacidade, int andares)

Elevador(int capacidade, boolean porta, int andares, int subsolo, int andar, int lotacao, Boolean panico)

get(*) set(*)

AbrirPorta(): boolean FecharPorta():boolean

Subir(int n): int Descer(int n): int

- O atributo capacidade deverá controlar a quantidade de Kg que o elevador suporta.
- 3) O atributo andares deverá controlar a quantidade de andares do prédio onde o elevador estiver instalado;
- 4) O atributo subsolo deverá controlar a quantidade de subsolos existentes no prédio;
- 5) O atributo andar só poderá receber valores entre subsolo (negativo) e andares positivo, sendo que o andar zero será considerado o térreo;
- 6) O atributo pânico deverá controlar se o botão de emergência foi acionado ou não;
- 7) AbrirPorta e FecharPorta deverão alterar o atributo porta;
- 8) O elevador só poderá subir ou descer se a porta estiver fechada.