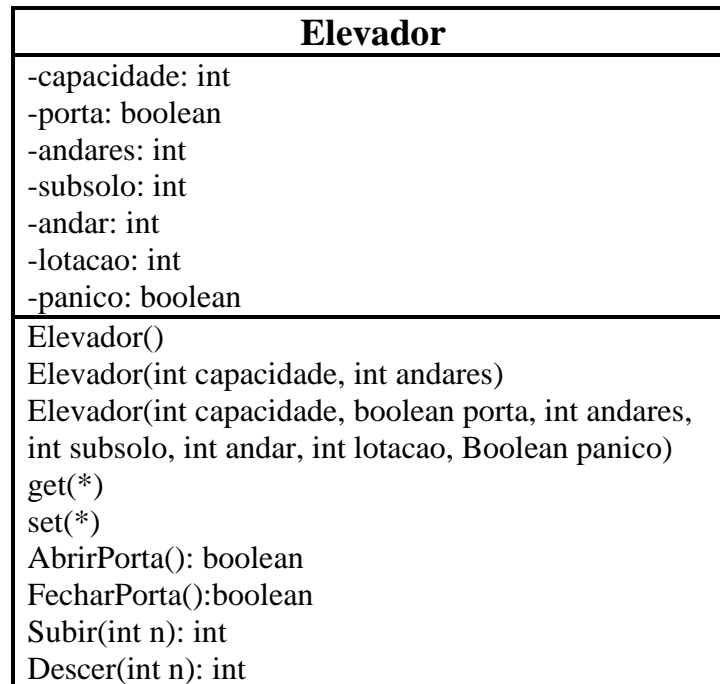


CLASSE ELEVADOR

- 1) 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.



- 2) 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.