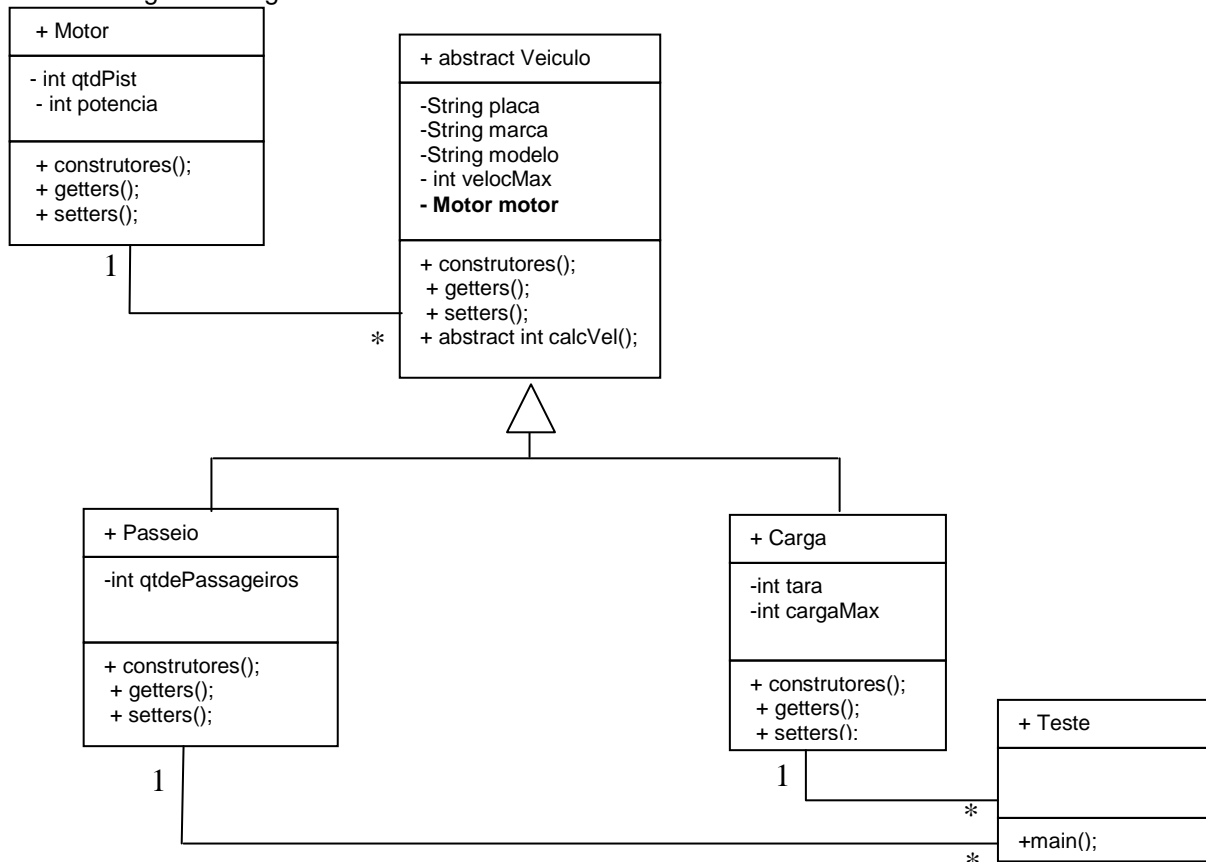


4ª Lista de Exercícios
(Para facilitar a compreensão, este exercício trata-se de uma evolução da 2ª lista)

1)_ Observe o seguinte Diagrama de Classes:



SUBSÍDIOS 1:

1.a)_ A “entrada” da velocidade (atributo `velocMax`) sempre será dada em km/h porém seu retorno e exibição serão da seguinte forma:

1.a.i)_ A velocidade do carro de **passeio** deverá ser calculada em m/h;

1.a.ii)_ A velocidade do caminhão de **carga** deverá ser calculada em cm/h;

1.b)_ O métodos construtores deverão iniciar com 0 (zeros) atributos que sejam de tipos numerais (`int`, `double`, `float`, etc.) e com espaço em branco os que forem de tipo literais (`char`, `String` e etc.).

1.c)_ Garanta que nunca ocorra:

1.c.i) que as classes **Passeio** e **Carga** jamais deverão ser estendidas (herdadas);

1.c.ii) que nenhum método “set” poderá ser sobrescrito;

1.d)_ A classe “Teste” deve ser construída de forma a testar todas as funcionalidades do programa (entrada, saída e cálculos), propiciando assim “trocas de mensagens” entre os objetos das classes **Teste** ↔ **Passeio** e **Teste** ↔ **Carga**.