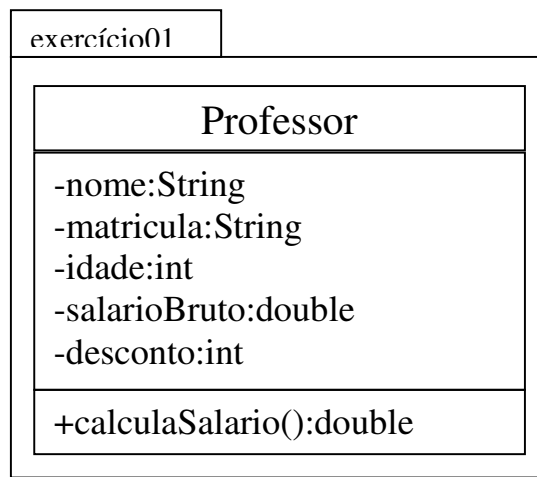


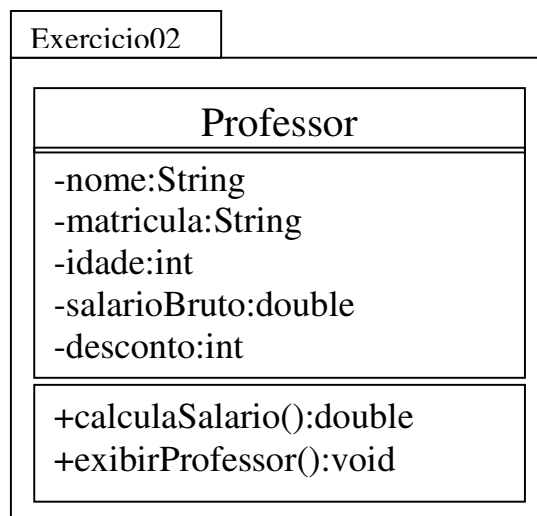


Objetivo: Revisar os conceitos de Instanciação de Classes e o conceito de Construtores.

- 1) Crie uma classe chamada Professor com os seguintes atributos privados(matricula(caractere), nome(caractere), idade(inteiro), salarioBruto(ponto flutuante) e desconto(inteiro)). Esta também terá um método de instancia calcularSalario() que utilizará a formula, $\text{salarioBruto} - (\text{salarioBruto} * \text{desconto} / 100)$, para retornar o calculo do salário do professor.



- 2) Crie uma classe UsaProfessor, dentro do pacote exercicio2, para setar os atributos da classe Professor. Os valores serão passados como argumentos pela linha de comando.
- 3) Crie uma nova classe Professor, dentro do pacote exercicio03. Copie o código da classe Professor, pacote exercicio01 e inclua nesta nova classe um método de instancia `exibirProfessor()`, para exibir os dados do professor.

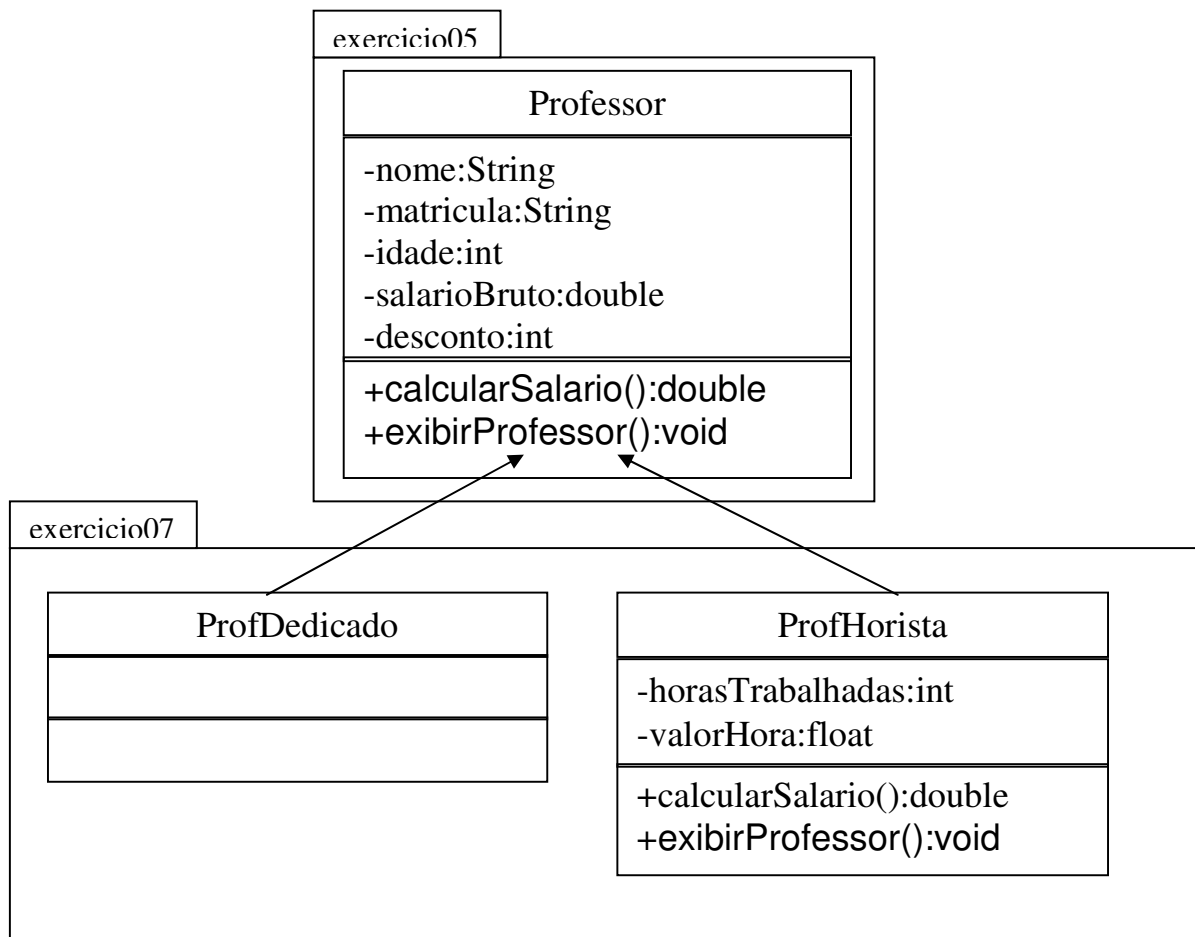




- 4) Crie uma nova classe chamada UsaProfessor, dentro do pacote exercicio04. Copie o código da classe UsaProfessor para esta nova classe e inclua uma chamada ao método `exibirProfessor()` e `calcularSalario()` da classe Professor, pacote exercicio03.

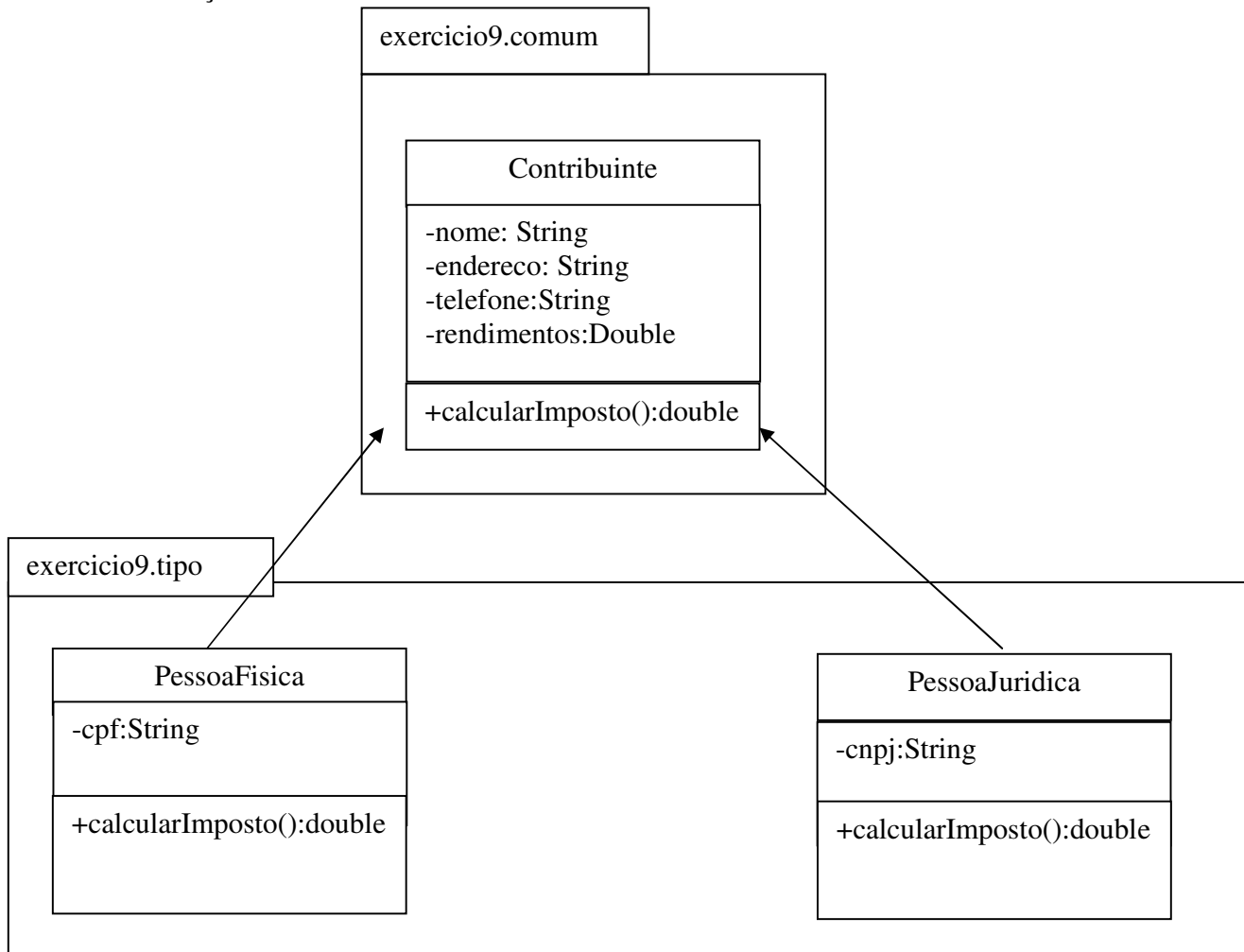
Objetivo: Trabalhar com os conceitos de métodos de manipulação e hierarquia de classes.

- 5) Crie uma classe chamada Professor, dentro do pacote exercicio05. Copie o código da classe Professor, pacote exercicio03 e inclua nesta classe os métodos de manipulação `set()` e `get()`.
- 6) Crie uma nova classe chamada UsaProfessor, dentro do pacote exercicio06. Copie o código da classe UsaProfessor, do pacote exercicio04 e modifique o código para que utilize os métodos de manipulação.
- 7) Crie as classes ProfDedicado e ProfHorista que herdaram da classe Professor:





- 8) Crie uma nova classe para testar as classes ProfDedicado e ProfHorista. Chame-as de TestaProfDedicado e TestaProfHorista. Utilize os métodos de manipulação do objeto. Os dados serão passados via parâmetros pela linha de comando.
- 9) Considerando o diagrama de classes abaixo, faça a implementação das mesmas utilizando os conceitos de Herança e Polimorfismo:



O cálculo do imposto segue a regra estipulada pelas tabelas abaixo:

Pessoa Física	
Rendimentos (em R\$)	Percentual
0,00 a 1.000,00	0%
1.000,01 a 2.500,00	10%
2.500,01 a 5.000,00	16%
Acima de 5.000,00	20%

Pessoa Jurídica	
Rendimentos (em R\$)	Percentual
0,00 a 2.500,00	3%
2.500,01 a 7.000,00	8%
7.000,01 a 15.000,00	15%
Acima de 15.000,00	22%



OBS: O método `calcularImposto()` da classe contribuinte deverá retornar o valor 0(zero).

- 10) Crie uma classe que utilize a classe `PessoaFísica`, dentro do pacote `exercicio10`. Utilize os métodos de manipulação do objeto. Os dados serão passados via parâmetros pela linha de comando.