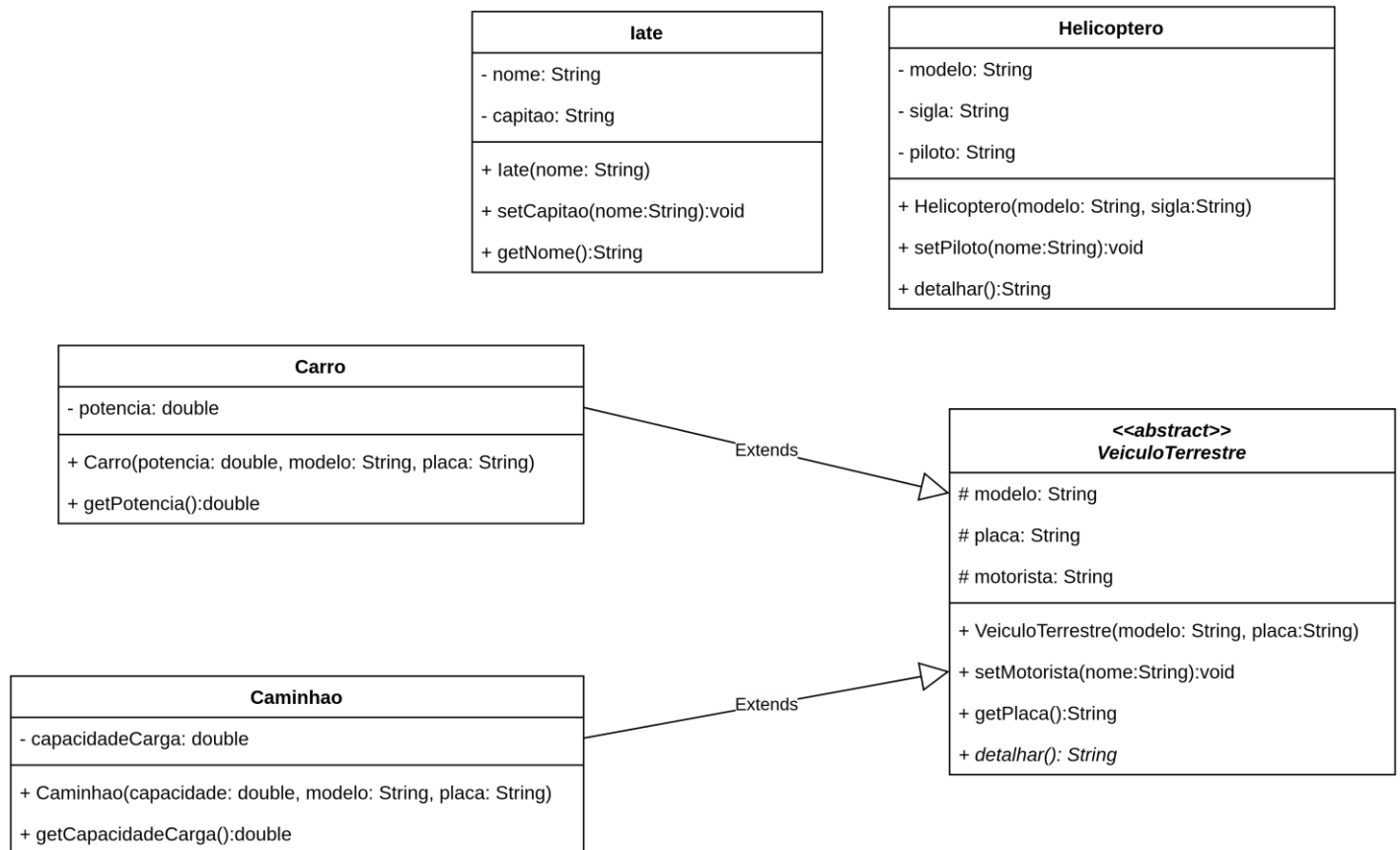


Aluno: \_\_\_\_\_

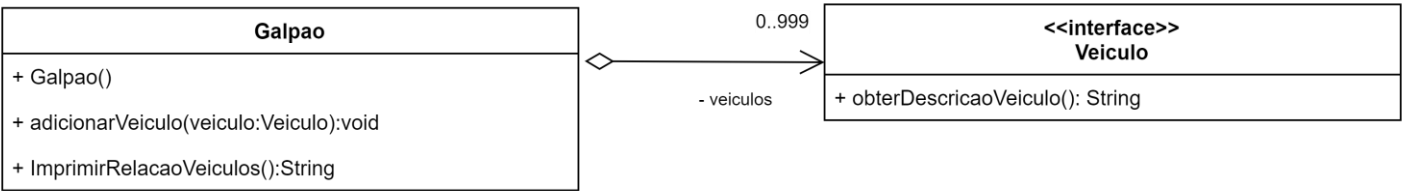
O Sr. Steve Harris, um abastado cantor de uma banda famosa, possui uma grande frota de veículos. Dentre seus veículos, destaca-se: **dois** iates, **um** helicóptero, **dois** carros hiperesportivos e **um** caminhão preparado para enfrentar um mundo pós-apocalíptico. A casa do Sr. Harris fica a beira de um rio e com seu orçamento ilimitado ele decidiu construir uma instalação às margens deste rio. Um gigantesco galpão onde pudesse guardar com segurança todos os seus veículos. Agora ele deseja contratar um programador para construir um programa que auxilie na gerência de sua frota. Com base neste contexto faça o que se pede nas questões abaixo.

**1) (4 pontos)** Crie um projeto Orientado a Objeto com o nome “GaragemSteve”. Implemente as classes de domínio da aplicação (lembre-se de colocar no pacote correto):



**2) (4 pontos)** Crie a classe Galpao. A classe galpão possui uma agregação com muitos veículos, não importando se esses veículos são terrestres, aéreos ou aquáticos. Perceba que *Veiculo* é uma interface que especifica um método abstrato que retorna um TEXTO contendo todas as informações do veículo. Você deve fazer com que todos os veículos de Steve possam ser inseridos no galpão, sem alterar o tipo do parâmetro do método *adicionarVeiculo* na classe *Galpao*. Você deverá decidir que alterações precisarão ser realizadas nas classes do Exercício 1 para atender a esse requisito. Atenção, para a solução dessa atividade **NÃO** é necessário utilizar o operador `instanceof` e nem realizar testes condicionais para decidir o tipo de veículo.

O método “imprimirRelacaoVeiculos” da classe Galpao imprime o detalhamento de todos os veículos que estão no galpão.



**3) (2 pontos)** Implemente a interface (gráfica ou texto) do usuário que permita inserir os veículos do Sr. Steve Harris em uma instância da classe *Galpao* e que possibilite apresentar a relação de veículos ao usuário.