



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Disciplina: **Programação Orientada a Objetos 1**

Curso: **Ciência da Computação**

Professora: **Elaine Ribeiro Faria**

Aula Prática no 7

Tema: Herança, Polimorfismo, Classes Abstratas e Interface

1. Crie uma hierarquia de classes para representar os diferentes tipos de funcionários de um escritório: gerente, assistente, vendedor.
 - Escreva uma classe base abstrata chamada Funcionario que declara um método abstrato: `double calculaSalario()`. Esta classe também deve definir os seguintes atributos: `nome` (tipo `String`), `matricula` (tipo `String`) e `salario_base` (tipo `double`).
 - Use encapsulamento e forneça um construtor que recebe os valores correspondentes dos respectivos atributos.
 - Estenda essa classe nas outras classes: Gerente, Assistente e Vendedor
 - Os salários são calculados da seguinte maneira: o gerente recebe duas vezes o `salário_base`, o assistente recebe o `salário_base` e o vendedor recebe o `salário_base` mais uma comissão definida no construtor de sua classe
 - Crie uma classe Teste com um método `main` que cria um vetor de 5 objetos, e depois calcula a folha salarial dos três funcionários e imprime o valor total
 - A seguir, crie uma interface `Imprimível` que declara um método `mostrarDados`. Faça os funcionários implementarem a interface e na implementação do método mostre os atributos de cada funcionário.