



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Disciplina: **Programação Orientada a Objetos 1**

Curso: **Ciência da Computação**

Professora: **Elaine Ribeiro Faria**

Aula Prática no 5

Tema: Herança e Polimorfismo

- 1- Construa o programa completo na linguagem de programação Java de acordo com os requisitos solicitados. Uma loja comercial tem 2 tipos de funcionários: vendedores e administrativos. Para ambos a empresa precisa ter o registro do nome e RG do funcionário. Os vendedores têm um salário base, mas ganham também comissão de suas vendas. Os administrativos têm um salário base, mas podem ganhar horas extras adicionais. Faça uma hierarquia de classes que tenha uma classe ancestral que implemente o que for comum aos dois tipos de funcionários e uma classe descendente para cada tipo. Os vendedores devem ter um método que acumule o total de vendas durante o mês e um método que retorne seu salário total, considerando que a comissão é de 5%. Para os administrativos as horas extras é que são acumuladas e pagas com o valor de um centésimo do salário base. Nos dois casos, deve haver um método que zera os valores acumulados de salário. Crie um programa principal que utilize um vetor de 5 funcionários. Receba os dados desses funcionários via usuário, e crie situações para testar os métodos criados.
- 2- Considerando o exercício da aula prática anterior (prática 4), use o recurso do polimorfismo para criar o vetor de Veículos.