

Objetivo 2: Herança Simples, Herança Múltipla e Polimorfismo

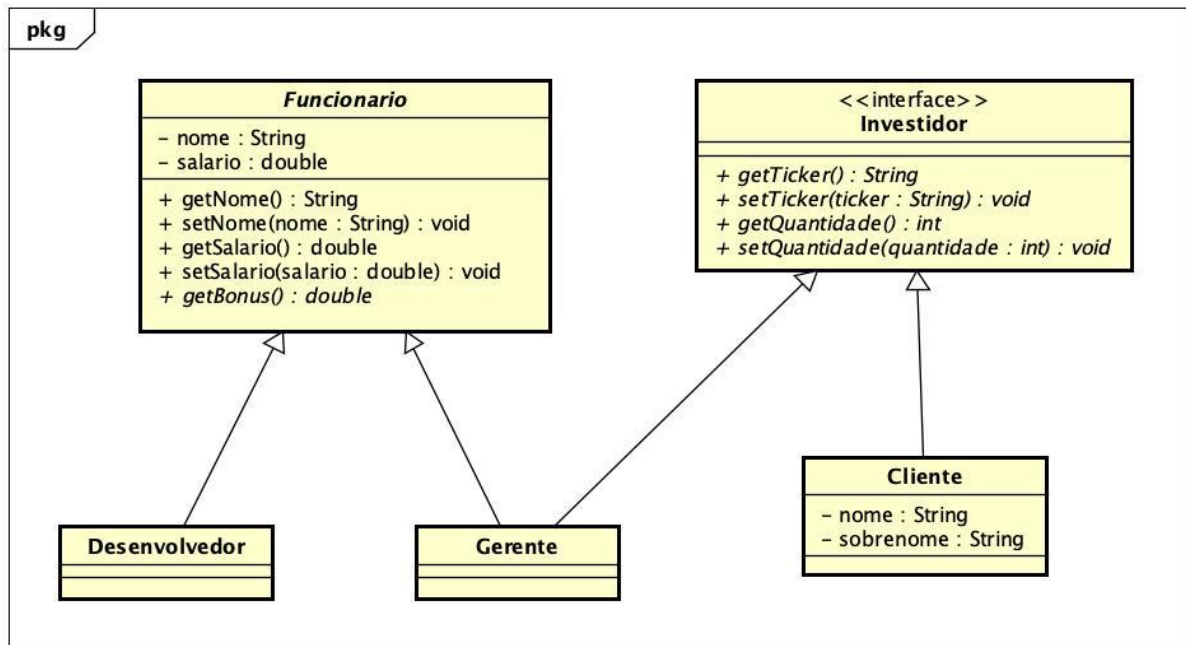
Herança Múltipla - Lista 2

Objetivos

1. Assimilar os conceitos de herança múltipla;
2. Entender a relação entre herança e encapsulamento;
3. Entender os conceitos de interface;
4. Interpretar diagramas de classe da UML para transformá-los em código nas tecnologias Java;
5. Instanciar objetos destas classes;
6. Manipular estes objetos;
7. Criar pequenos *apps* em Java.

EXERCÍCIOS

1. Interprete o diagrama das classes abaixo na tecnologia Java e organize o projeto em camadas MVC. Depois, faça o que se pede:
 - a) Crie seis instâncias de cada classe do diagrama (das possíveis) com valores válidos para os seus atributos. Depois, utilizando o método `toString()`, imprima estes objetos e verifique o resultado.
 - b) Insira esses dezoito objetos em estruturas de dados do tipo coleção e imprima esta(s) coleção (ões);
 - c) A partir dessa (as) coleção (ões) liste todos os funcionários, todos os clientes, bem como, todos os investidores, ordenando-os pelo salário, ordem decrescente, e pela quantidade de ações, ordem decrescente;
 - d) A partir dessa (as) coleção (ões), faça a aplicação imprimir o funcionário com o maior salário e o investidor com o maior número de ações.



Bom trabalho.

Gabarito

Você encontra o gabarito deste exercício no github do professor.

Referências

DALLOGLIO, Pablo. **PHP: Programando com orientação a objetos**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2009.

DEITEL, Paul; DEITEL Harvey. **Java: como programar**. 8. ed. Rio de Janeiro: Pearson, 2010.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: uma abordagem prática**. 2 ed., São Paulo: Novatec Editora, 2011.