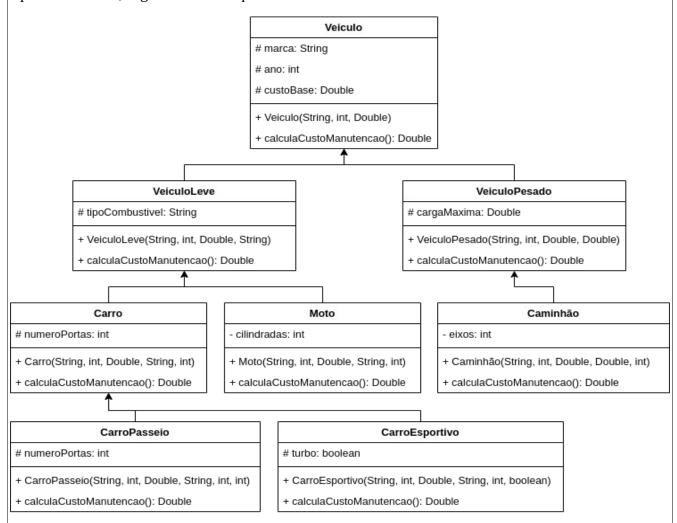


# Curso Superior de Bacharelado em Sistemas de Informação

Disciplina: Programação Orientada a Objetos. Professor: Paulo Veloso S. Junior. Valor: 20 pontos.

Crie um sistema para uma oficina mecânica que calcule o custo de manutenção de diferentes tipos de veículos, seguindo a hierarquia abaixo:



#### Veiculo:

Veiculo(String marca, int ano, Double custoBase) //Construtor calculaCustoManutencao(): Double //Retorna o valor do custoBase

#### VeiculoLeve:

tipoCombustivel = (Gasolina, Etanol, Diesel)

VeiculoLeve(String marca, int ano, Double custoBase, String tipoCombustivel) //Construtor calculaCustoManutencao(): Double //Retorna o valor do custoBase + 10% se o combustível for Diesel

## VeiculoPesado:

cargaMaxima: Double //Em toneladas

VeiculoPesado(String marca, int ano, Double custoBase, Double cargaMaxima) //Construtor calculaCustoManutencao(): Double //Retorna o custoBase + R\$ 100,00 por tonelada de carga máxima.

### Carro:

Carro(String marca, int ano, Double custoBase, String tipoCombustivel, int numeroPortas) //Construtor

calculaCustoManutencao(): Double //Regras de VeiculoLeve + 25% se for 4 portas.

### Moto:

Moto(String marca, int ano, Double custoBase, int cilindradas) //Construtor calculaCustoManutencao(): Double //Regras de VeiculoLeve + R\$ 50,00 se tiver mais de 300 cilindradas

#### Caminhao:

Caminhao(String marca, int ano, Double custoBase, Double cargaMaxima, int eixos) //Construtor calculaCustoManutencao(): Double //Regras de VeiculoPesado + R\$ 200,00 por eixo.

### CarroPasseio:

CarroPasseio(String marca, int ano, Double custoBase, String tipoCombustivel, int numeroPortas, boolean arCondicionado) //Construtor

calculaCustoManutencao(): Double //Regras de VeiculoLeve + R\$ 200,00 se arCondicionado = true.

# CarroEsportivo:

CarroEsportivo(String marca, int ano, Double custoBase, String tipoCombustivel, int numeroPortas, boolean turbo) //Construtor

calculaCustoManutencao(): Double /Regras de VeiculoLeve + R\$ 500,00 se turbo = true.

Execute a classe Oficina e teste suas classes.

Não se esqueça do encapsulamento.