

ORIENTAÇÃO A OBJETOS E JAVA

PROF. FÁBIO BOTELHO

Exercício de Polimorfismo de Sobreposição

1. Abra no Texpad todos os arquivos contendo as definições das classes JAVA para o projeto Banco, estudado em sala.
2. Defina a classe ContaEstudantil herdando da classe ContaNormal.
3. Usando Polimorfismo de sobreposição, redefina os métodos creditar e debitar definidos na classe Pai ContaNormal.
4. Defina o atributo emprestimo do tipo double na classe ContaEstudantil
5. Implemente os métodos creditar e debitar na classe ContaEstudantil. O método creditar soma o valor passado como parâmetro ao saldo, atualizando-o com o resultado. O método debitar, somente deve realizar a operação de débito se o saldo somado ao valor de emprestimo menos o valor a ser debitado for maior ou igual a zero.
6. Implemente os métodos de acesso à variável emprestimo definida na classe ContaEstudantil
7. Crie na classe Banco, no método main, dois objetos da classe ContaEstudantil
8. Defina para o objeto1 o valor do saldo como 1000
9. Defina para o objeto1 o valor do emprestimo 200
10. Mostre os valores de saldo e emprestimo na tela
11. Credite 200
12. Mostre o valor do saldo atual na tela
13. Debite 2000
14. Verifique se o saldo foi alterado, imprimindo-o na tela
15. Debite 1000
16. Verifique se o saldo foi alterado, imprimindo-o na tela

Exercício de Polimorfismo de Sobrecarga

1. Altere a classe ContaEspecial e defina, usando o conceito de polimorfismo de sobrecarga, o método setLimite(). Este método deve atribuir um valor padrão de 500 à variável limite.
2. Altere a classe ContaEstudantil e faça o mesmo para a variável emprestimo. Defina o método setEmprestimo() que deverá implementar a atribuição de um valor padrão à variável emprestimo.