



Programação Java

▶ Programação Orientada a Objetos

// Prática integradora

Objetivo

O objetivo deste guia é praticar e estabelecer os conceitos de programação orientada a objetos aplicados a Java. Para isso, propõe-se uma série de exercícios simples que nos permitirão revisar os tópicos estudados.

Você está pronto? 😎👍



Você é solicitado a criar um programa para gerenciar o salário dos funcionários de uma empresa.



Exercício 1

Os funcionários terão os seguintes atributos: nome, antiguidade e salário. Teremos também uma constante chamada plus, que terá um valor de 5000. Você não poderá criar objetos do tipo Funcionário (a classe pai), mas poderá criar objetos de seus filhos.

- Crie métodos getter e setter para todos os atributos
- Crie o método toString () da classe
- Crie um construtor que tenha o nome, a antiguidade e o salário como parâmetros.
- Crie o método abstrato calculePlus ().



Exercício 2

Temos dois tipos de funcionários: vendedor e entregador.

As classes terão um método denominado calculePlus (), que, dependendo do tipo, terá uma implementação diferente. Esse bônus basicamente aumenta o salário do funcionário.

O vendedor, além dos atributos do funcionário, possui o seu próprio atributo denominado comissão (double).

- Crie um construtor que receba todos os atributos como parâmetros, incluindo aqueles pertencentes a Funcionario.
- Crie getters e setters
- Crie o método toString () da classe.
- Defina a implementação do método calculePlus () de acordo com as seguintes condições: se o vendedor tem mais de 5 anos e sua comissão é maior que 5.000 reais, o plus será aplicado. Se for o caso, imprima uma mensagem por console indicando o nome do funcionário beneficiado e o valor do salário com o aumento aplicado.



Exercício 3

O entregador, além dos atributos do funcionário, possui sua própria zona chamada (String).

- Crie um construtor que receba todos os atributos como parâmetros, incluindo aqueles pertencentes a Funcionario;
- Crie getters e setters;
- Crie o método toString () da classe;
- Defina a implementação do método calculePlus() de acordo com as seguintes condições: se o entregador tiver mais de 3 anos e distribuir na "zona 3", receberá o bônus. Se for o caso, imprima uma mensagem por console indicando o nome do funcionário beneficiado e o valor do salário com o aumento aplicado.



Exercício 4

Crie uma classe executável (classe principal) onde dois vendedores e dois entregadores são criados.

- Os dados de entrada para os funcionários são de livre escolha, levando em consideração que um vendedor deve receber o bônus e o outro não;
- Da mesma forma você deve criar dois entregadores, um recebendo bônus e o outro não;
- Verificar se está funcionando corretamente;
- Por fim, mostre os dados de cada um dos funcionários na console.