

JAVA 2 - POO - ATP25

- Crie uma classe computador com atributos públicos: marca, memoria ram, processador e disco rigido.
- Crie uma classe notebook que herda de computador com os atributos públicos: bateria, velocidade wifi e versão bluetooth.
- Crie uma classe desktop que herda de computador com os atributos públicos: tamanho gabinete, monitor externo e fonte.
- Crie uma sobrescrita do método toString nas três classes para imprimir todos os dados.

JAVA 2 - POO - ATP25

- _ Crie uma classe Main com um método main.
- _ Crie um objeto da classe Computador, um da classe Notebook, um da classe Desktop e atribua valores para as propriedades de cada objeto.
- _ Crie um objeto da classe Object através da instância da classe Computador.
- _ Crie um objeto da classe Object através da instância da classe Notebook.
- _ Crie um objeto da classe Object através da instância da classe Desktop.

JAVA 2 - POO - ATP25

- Converta o primeiro objeto da Object novamente para um novo objeto da classe Computador.
- Converta o segundo objeto da Object novamente para um novo objeto da classe Notebook.
- Converta o terceiro objeto da Object novamente para um novo objeto da classe Desktop.
- Imprima todos dos dados do objeto de Computador convertido através do toString.
- Imprima todos dos dados do objeto de Notebook convertido através do toString.
- Imprima todos dos dados do objeto de Desktop convertido através do toString.