Criar uma interface chamada Voador. Nessa interface, definir o método voar,

com a seguinte assinatura:

**public voar()**

Em seguida, criar as seguintes classes e fazer com que cada uma implement a

interface Voador. Definir também o comportamento do método voar em cada

caso:

● Pato: o pato tem uma energia. Cada vez que voa, ele perde 5 unidades de

energia e imprime na tela “Estou voando como um pato”

● Avião: o avião tem horas de voo. Cada vez que o avião voa, soma 13h de

voo e imprime na tela “Estou voando como um avião”.

● Super-homem: o super-homem tem experiência. Cada vez que o

super-homem voa, a experiência dele aumenta 3 unidades, e imprime na

tela “Estou voando como um campeão”

Criar uma classe TorreDeControle contendo uma lista de voadores. Em seguida,

criar dois métodos na classe TorreDeControle:

● **public voemTodos()**. Esse método será encarregado de percorrer a

lista de voadores e fazer com que eles voem.

● **public adicionarVoador(Voador umVoador).** Esse método será

encarregado de adicionar um voador à lista de voadores.

Criar os objetos em um arquivo separado:

● um pato

● um avião

● o super-homem

● uma torre de controle

Adicionar o pato, o avião e o super-homem à torre de controle. Pedir para a torre

de controle fazer todos os voadores voarem. Observar o comportamento