



Formação Analista Desenvolvedor Java

Exercícios Propostos

Herança e Polimorfismo

1 Exercício

Crie duas classes: `Ponto2D` e `Ponto3D`. `Ponto2D` possui como atributos as coordenadas `x` e `y`, enquanto `Ponto3D`, além delas, também possui a coordenada `z`. Utilize a relação de herança para representar estas classes.

A respeito dos construtores, `Ponto2D` deve ter apenas um construtor, que recebe os valores de `x` e `y` como parâmetros (tipo `double`). Já `Ponto3D` também deve ter apenas um construtor, que deve receber `x`, `y` e `z` como parâmetros (também do tipo `double`).

Dica: Se a relação de herança e a declaração dos construtores foram feitas corretamente, você deverá, obrigatoriamente, chamar o construtor da superclasse explicitamente.

Ambas as classes devem sobrescrever o método `toString()`, que é originalmente declarado na classe `Object`. Este método deve retornar uma representação do objeto em forma de `String`, indicando qual o valor de cada coordenada. É importante que `Ponto3D` tire proveito do método `toString()` de `Ponto2D` para mostrar os valores das coordenadas `x` e `y`.

2 Exercício

Crie uma classe `Veiculo` com um atributo `ligado` (privado), que indica se o carro está ligado ou não. Esta classe deve ter também os métodos `ligar()` e `desligar()`, que definem o valor para este atributo, e um método *getter* (`isLigado()`).

Depois crie três subclasses de `Veiculo`: `Automovel`, `Motocicleta` e `Onibus`. Cada classe destas deve sobrescrever os métodos `ligar()` e `desligar()` e deve imprimir mensagens como “*Automóvel ligado*”, “*Motocicleta desligada*”, etc. Para manter a consistência do modelo, descubra como fazer para que o atributo `ligado` de `Veiculo` tenha o valor correto quando os métodos são chamados.

Crie uma aplicação que instancia três veículos, um de cada tipo, e chama os métodos `ligar()`, `desligar()` e `isLigado()`. O resultado obtido deve ser consistente com o que o modelo representa. Por exemplo, ao chamar o método `ligar()` de um `Automovel`, é esperado que o método `isLigado()` retorne `true`.