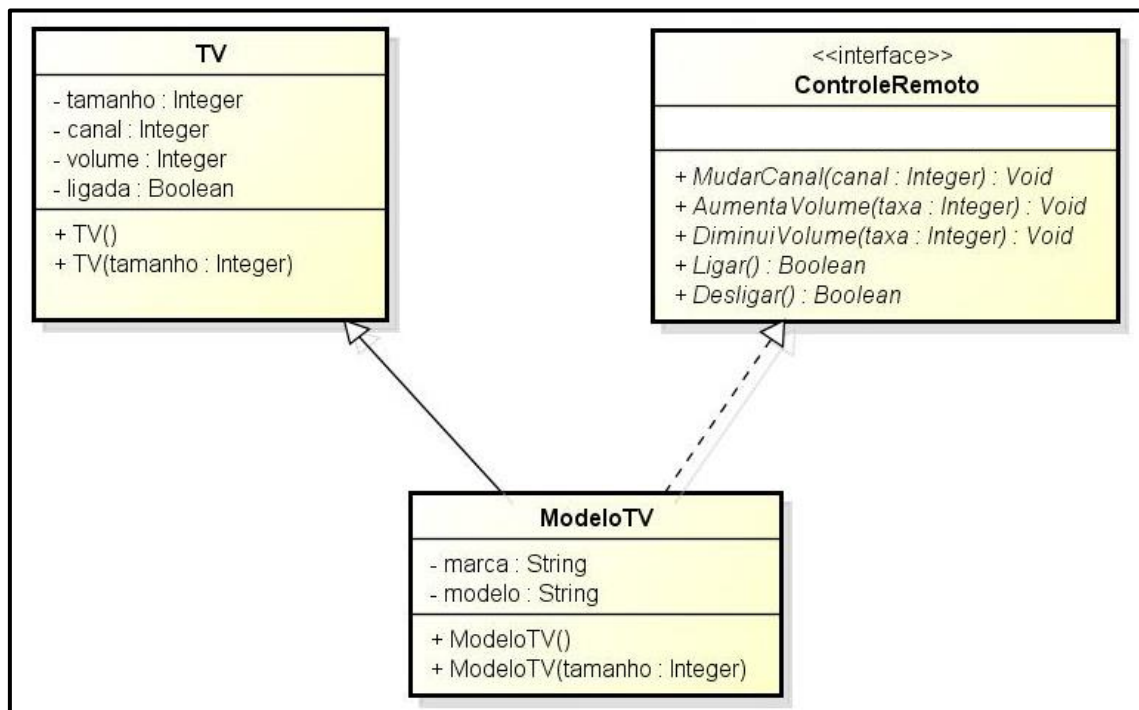


**Instruções:**

- Após implementar você deve criar um arquivo (.ZIP ou .RAR) com todo o projeto (pasta do projeto) com o nome **PROG1Prova01SeuNome.zip** ou **PROG1Prova01SeuNomes.rar**.
  - Poderão ser consultados os materiais utilizados durante a disciplina e a internet.
  - Provas iguais serão desconsideradas e nota reduzida a ZERO
- 1) Utilizando as boas práticas da Programação Orientada a Objetos (POO), implemente os métodos e atributos das classes e da interface apresentada no Diagrama de Classe a seguir. Implemente também os métodos não listados nas classes “TV” e “ModeloTV”. Implemente também a Herança Múltipla e o Polimorfismo (Sobrescrita e Sobrecarga de Métodos) entre as classes. Por fim, crie um programa para testar seu código.
- Funções do programa:
- 1- Criar objeto classe “ModeloTV” – leia valores dos campos
  - 2- Consultar “ModeloTV” por marca e modelo
  - 3- Sair

**Figura 1 - Diagrama de Classe**