

# LISTA DE EXERCÍCIOS

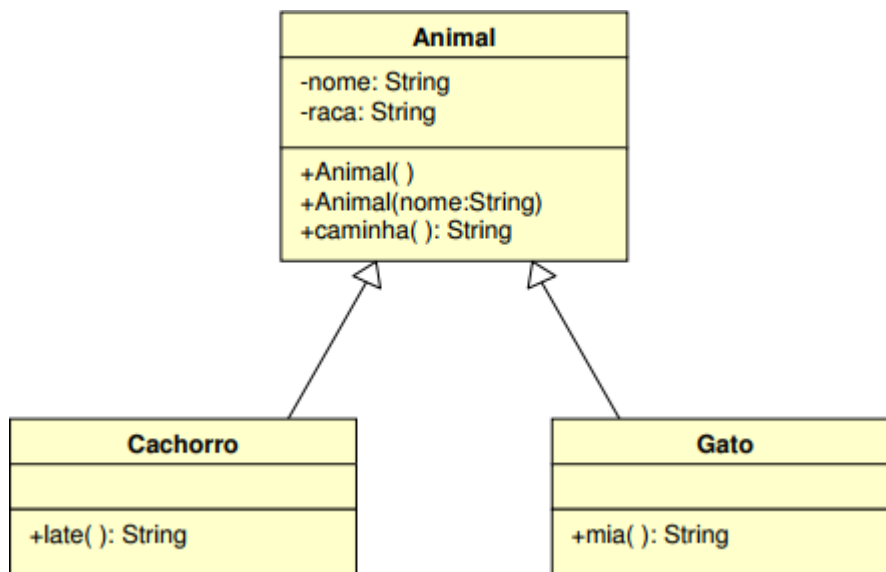
## Disciplina: PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA E ORIENTADA A OBJETOS

**Exercício 1:** Implemente a classe Funcionario com nome, salario e os métodos addAumento(double valor), ganhoAnual() e exibeDados() - imprime os valores do funcionário.

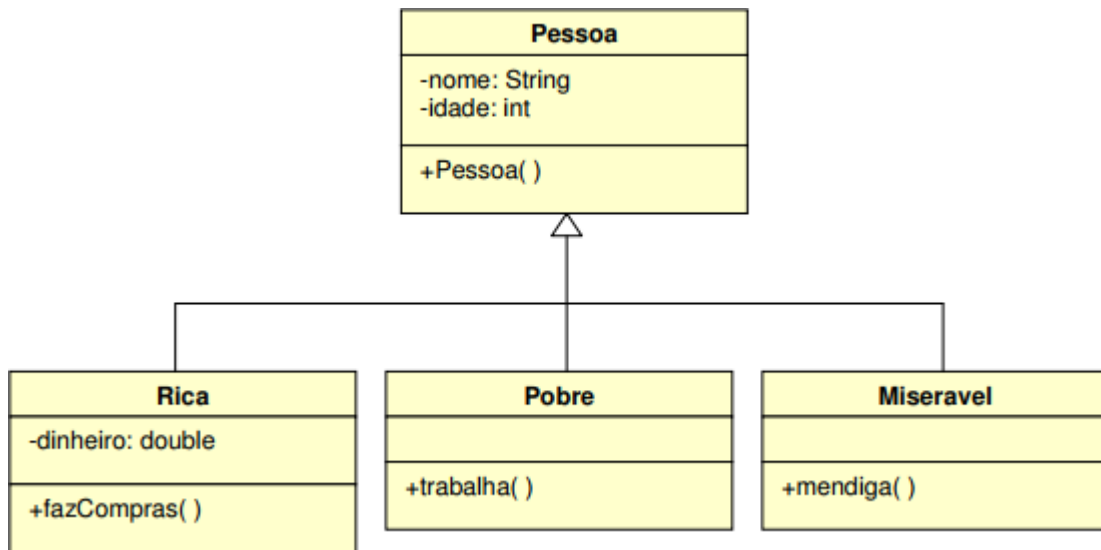
- a. crie a classe Assistente, que também é um funcionário, e que possui um número de matrícula (Utilize encapsulamento). Sobrescreva o método exibeDados().
- b. sabendo que os Assistentes Técnicos possuem um bônus salarial e que os Assistentes Administrativos possuem um turno (dia ou noite) e um adicional noturno, crie as classes Tecnico e Administrativo e sobrescreva o método ganhoAnual() de ambas as classes (Administrativo e Tecnico).

**Exercício 2:** Implemente os diagramas de classe abaixo:

- a.



b.



**Exercício 3 (SLIDE):** Crie uma classe chamada Ingresso que possui um valor em reais e um método `imprimeValor()`.

- crie uma classe **VIP**, que herda **Ingresso** e possui um valor adicional. Crie um método que retorne o valor do ingresso VIP (com o adicional incluído).
- crie uma classe **Normal**, que herda **Ingresso** e possui um método que imprime: "Ingresso Normal".
- crie uma classe **CamaroteInferior** (que possui a localização do ingresso e métodos para acessar e imprimir esta localização) e uma classe **CamaroteSuperior**, que é mais cara (possui valor adicional). Esta última possui um método para retornar o valor do ingresso. Ambas as classes herdam a classe **VIP**

**Exercício 4:** Crie a classe **Imovel**, que possui um endereço e um preço.

- crie uma classe **Novo**, que herda **Imovel** e possui um adicional no preço. Crie métodos de acesso e impressão deste valor adicional.
- crie uma classe **Velho**, que herda **Imovel** e possui um desconto no preço. Crie métodos de acesso e impressão para este desconto.

**Exercício 5:**

Crie uma classe de Teste com o método main.

Neste método:

- a. crie um assistente administrativo e um técnico. Imprima o número de matrícula e o nome de cada um deles.
- b. crie um animal do tipo cachorro e faça-o latir. Crie um gato e faça-o miar. Faça os dois animais caminharem.
- c. teste (como quiser) as classes Rica, Pobre e Miseravel.
- d. crie um ingresso. Peça para o usuário digitar 1 para normal e 2 para VIP. Conforme a escolha do usuário, diga se o ingresso é do tipo normal ou VIP. Se for VIP, peça para ele digitar 1 para camarote superior e 2 para camarote inferior. Conforme a escolha do usuário, diga se que o VIP é camarote superior ou inferior. Imprima o valor do ingresso.
- e. crie um imóvel. Peça para o usuário digitar 1 para novo e 2 para velho. Conforme a definição do usuário, imprima o valor final do imóvel.