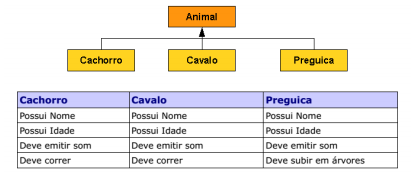
Exercícios Herança/Polimorfismo

1. Crie uma hierarquia de classes conforme abaixo com os seguintes atributos e comportamentos (observe a tabela), utilize os seus conhecimentos e distribua as características de forma que tudo o que for comum a todos os animais fique na classe Animal:



**CLASSE ANIMAL**

package Aula0906.Exercício1;

public class Animal {

//Atributos

private String nome;

private int idade;

//Construtores

public Animal (String nome, int idade) {

this.nome = nome;

this.idade = idade;

}

//Encapsulamento

public String getNome() {

return nome;

}

public void setNome(String nome) {

this.nome = nome;

}

public int getIdade() {

return idade;

}

public void setIdade(int idade) {

this.idade = idade;

}

//Método

public void emitirSom (Boolean som) {

if (som == true) {

System.out.println("Emitindo som");

}

else {

System.out.println("Não está mitindo som");

}

}

}

**CLASSE CACHORRO**

package Aula0906.Exercício1;

public class Cachorro extends Animal {

//Construtor

public Cachorro(String nome, int idade) {

super(nome, idade);

}

//Método

public void correr (Boolean correr) {

if (correr == true) {

System.out.println("Correndo");

}

else {

System.out.println("Não está correndo");

}

}

}

**CLASSE CAVALO**

package Aula0906.Exercício1;

public class Cavalo extends Animal{

//Construtor

public Cavalo(String nome, int idade) {

super(nome, idade);

}

//Método

public void correr (Boolean correr) {

if (correr == true) {

System.out.println("Correndo");

}

else {

System.out.println("Não está correndo");

}

}

}

**CLASSE PREGUIÇA**

package Aula0906.Exercício1;

public class Preguiça extends Animal{

//Contrutor

public Preguiça(String nome, int idade) {

super(nome, idade);

}

//Método

public void subirEmArvores(Boolean subirEmArvores) {

if (subirEmArvores == true) {

System.out.println("Subindo na árvore");

}

else {

System.out.println("Não está subindo na árvore");

}

}

}

**CLASSE “TESTA-ANIMAIS”**

package Aula0906.Exercício1;

public class TestaAnimais {

public static void main(String [] args) {

//Instâncias - Criando objetos

Cachorro thor = new Cachorro("Thor", 5);

Cavalo peDePano = new Cavalo("Pé de pano", 8);

Preguiça flash = new Preguiça("Flash", 3);

//Interação com console

System.out.println("=====Cachorro=====");

System.out.println("Nome: " + thor.getNome());

System.out.println("Idade: " + thor.getIdade());

System.out.println("Estados: ");

thor.emitirSom(true);

thor.correr(true);

System.out.println();

System.out.println("=====Cavalo=====");

System.out.println("Nome: " + peDePano.getNome());

System.out.println("Idade: " + peDePano.getIdade());

System.out.println("Estados: ");

peDePano.emitirSom(true);

peDePano.correr(true);

System.out.println();

System.out.println("=====Preguiça=====");

System.out.println("Nome: " + flash.getNome());

System.out.println("Idade: " + flash.getIdade());

System.out.println("Estados: ");

flash.emitirSom(true);

flash.subirEmArvores(true);

}

}