

A lista deve ser entregue até as 23h59 do dia definido na atividade do Moodle, os arquivos devem ser compactados em um arquivo *.zip* ou *.tar*. O arquivo compactado deverá conter o projeto apenas os arquivos **.java**. **Não serão aceitos projetos com os códigos-fonte no formato *.class*!**

Lista 3: Herança e Classes Abstratas

Exercício 1:

Implemente em Java a classe abstrata **Animal** que possui um atributo **nome** e um método abstrato **String emitirSom()**. Tal método deve retornar uma **String**. Crie outras três classes que estendam **Animal** e implementam o método **String emitirSom()** de acordo com o som que o animal emite. Em seguida, crie um método **main()** em uma classe própria para ele e instancie ao menos **dois** objetos de cada uma das classes. Exemplo de som emitido por uma cão chamado Rex: “Rex: Au-au”.

Exercício 2:

A partir do diagrama da Figura 1, implemente as classes **FormaGeometrica** (abstrata), **Trapezio**, **Losango** e **Circulo**.

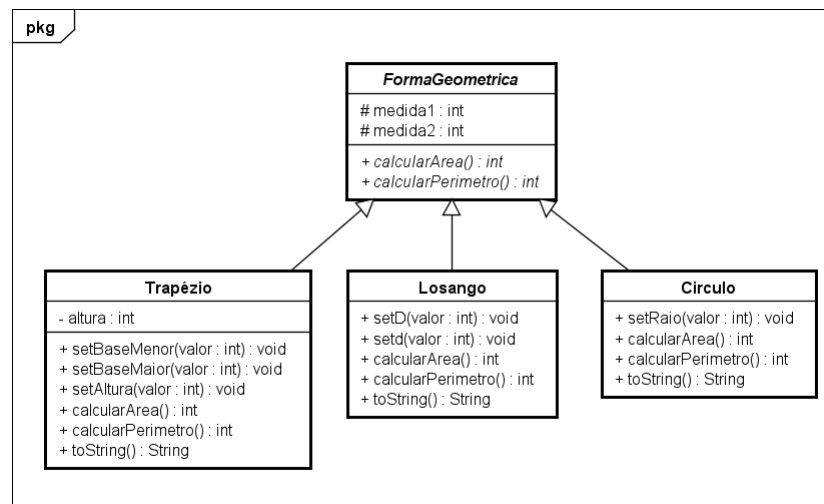


Figure 1: Diagrama UML das classes **FormaGeometrica**, **Trapezio**, **Losango** e **Circulo**.

A classe abstrata **FormaGeometrica** possui duas medidas, das quais as classes filhas interpretam de acordo com as medidas que elas utilizam, setando tais valores por meio dos setters específicos nas classes filhas. A classe **Trapezio** possui um atributo **altura**, além da base

menor e da base maior. Para alterar tais valores, a classe possui três setters, um para o atributo altura e outro que modifica os atributos presentes na superclasse. As fórmulas para o cálculo da área e do perímetro podem ser vistas na Figura 2.

$$A = \frac{(B - b) * h}{2} \quad l = \sqrt{\left(\frac{B - b}{2}\right)^2} \quad P = 4 * \sqrt{\left(\frac{B - b}{2}\right)^2}$$

Figure 2: Cálculo da área e do perímetro de um Trapézio. Fonte: [Brasil Escola](#).

Já a classe Losango possui dois setters, um para cada uma das diagonais do losango. Além de implementar os métodos para calcular a área e o perímetro tal como apresentado na Figura 3.

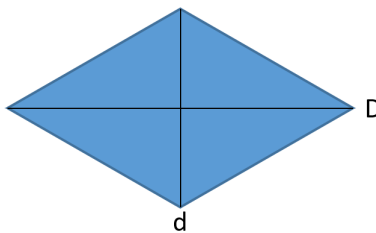

$$A = \frac{D * d}{2}$$
$$l = \sqrt{\frac{D^2}{4} + \frac{d^2}{4}}$$
$$P = 4 * \sqrt{\frac{D^2}{4} + \frac{d^2}{4}}$$

Figure 3: Cálculo da área e perímetro do Losango. Fonte: [Toda Matéria](#).

Na classe Circulo, há apenas o método **setRaio()** responsável por setar o valor do raio e do diâmetro ($2 \times r$) nos atributos de sua superclasse. Além de implementar os métodos de cálculo do perímetro e da área usando as fórmulas da Figura 4.


$$A = \pi * r^2$$
$$P = \pi * d$$

Figure 4: Cálculo da área e perímetro do Circulo. Fonte: [Toda Matéria](#).

Por fim, o método **toString()** deve retornar uma String contendo as dimensões das formas geométricas e o valor de seu perímetro e área. Crie outra classe contendo um método **main()** e instancie ao menos **dois** objetos de cada uma das classes.

Exercício 3:

Grafos são estruturas de dados muito utilizadas na computação. Na Figura 5 é possível ver um exemplo de um grafo. Basicamente, são compostos de vértices (as bolinhas) e arestas (as

ligações entre dois vértices). Existem várias formas de representá-los computacionalmente, uma das formas utilizadas é chamada **matriz de adjacência**. Nessa matriz, quadrada e simétrica, para cada aresta que conecta o vértice i ao vértice j , o valor do elemento ij e ji na matriz é igual a 1. Caso não exista uma aresta ligando tais vértices o valor é igual a 0. Na Figura 5 é possível ver o exemplo de um grafo e sua matriz de adjacência.

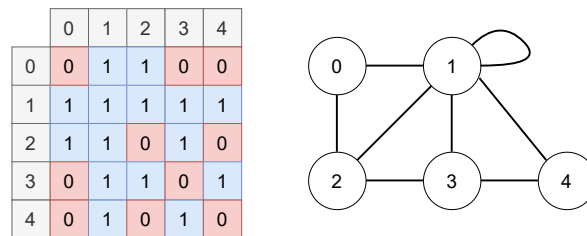


Figure 5: Exemplo de Grafo e sua matriz de adjacência.

Existe também um tipo especial de grafo, chamado de **Dígrafo**. Basicamente, em um dígrafo as arestas possuem uma direção, isto é, possuem um vértice de origem e um vértice de destino. Uma consequência disso é vista na matriz de adjacência, que agora não necessariamente será simétrica. Na Figura 6 é possível ver um exemplo de um dígrafo e sua matriz de adjacência.

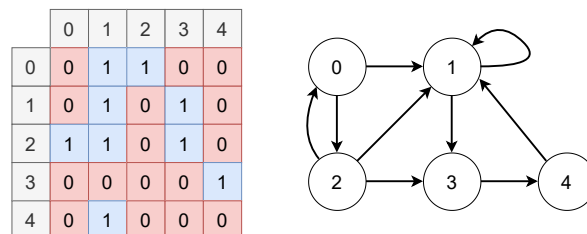


Figure 6: Exemplo de um Dígrafo e sua matriz de adjacência.

Tendo em vista esses conceitos e utilizando de listas ou mapas, implemente as classes descritas no diagrama da Figura 7.

Escolha apenas um dos atributos **matrizAdjacencia1** ou **matrizAdjacencia2** para utilizar. A seguir serão descritos os métodos a serem implementados:

- **adicionarVertice()**: deve criar uma nova linha e uma nova coluna na matriz de adjacência composta inteiramente de zeros.
- **adicionarAresta(int origem, int destino)**: dados os vértices de origem e destino, deve alterar o valor para 1 na matriz de adjacência. Na classe Grafo é necessário sobreescrever o método para tornar a matriz simétrica.
- **toString()** deve retornar uma String exibindo a matriz de adjacência juntamente com os seus índices.

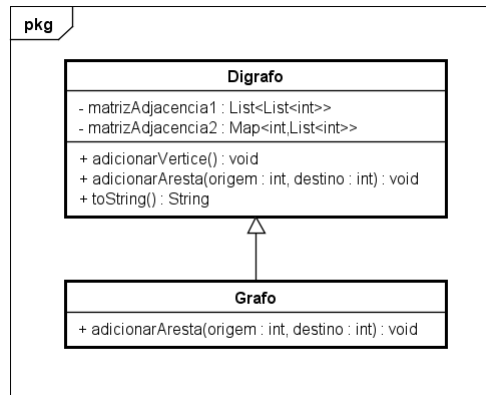


Figure 7: Diagrama UML para as classes Grafo e Digrafo.

Em seguida, crie um método **main()** em uma classe própria para ele e instancie ao menos um grafo e um dígrafo com alguns vértices e arestas e exibindo o **toString()** no final.

Exercício 4:

Implemente o diagrama da Figura 8 em Python.

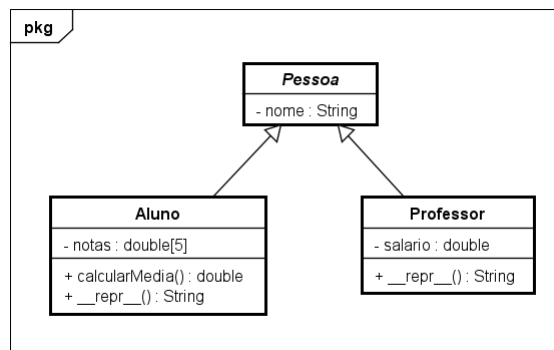


Figure 8: Diagrama UML contendo a classe abstrata Pessoa, Aluno e Professor.

A classe abstrata Pessoa possui apenas um atributo nome. Já a classe Aluno irá estender a classe Pessoa, contendo uma lista de notas e um método **calcularMedia()** que deve somar todas as notas e dividir o valor pela quantidade de notas. Além de sobreescrever o método **__repr__()** que deve retornar a representação do objeto na forma de String, contendo o nome do aluno, as notas e a média, além de informar se o aluno foi aprovado (média maior que 7) ou está em exame (média inferior a sete). Por fim, a classe Professor contém apenas um atributo que representa o seu salário e o método **__repr__()** que retorna uma String contendo o nome do professor e seu salário.

UDESC - Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina

Professor: Fabiano Baldo

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Instancie **dois** objetos do tipo Professor e **cinco** objetos do tipo Aluno, exibindo no console o valor desses objetos.