

## 2ª Lista de Exercícios - POO

**Questão 1:** Crie uma classe de Veículos para uma concessionária, a classe deve armazenar as seguintes informações: peso do veículo, ano, cor e marca (não esqueça de usar os métodos setters e getters).

A classe deverá incluir métodos para: (1) adicionar novos veículos; (2) imprimir na tela os veículos cadastrados e; (3) imprimir um arquivo .TXT com os veículos cadastrados (Utilize a biblioteca fstream para imprimir em arquivos .txt).

**Questão 2:** Implemente a classe Vendedor como subclasse da classe Empregado. Um determinado vendedor tem como atributos, para além dos atributos da classe Pessoa e da classe Empregado, o atributo valorVendas (correspondente ao valor monetário dos artigos vendidos) e o atributo comissao (porcentagem do valorVendas que será adicionado ao vencimento base do Vendedor).

Note que deverá redefinir nesta subclasse o método herdado calcularSalario (o salário de um vendedor é equivalente ao salário de um empregado usual acrescido da referida comissão). Escreva um programa de teste adequado para esta classe.

**Questão 3:** Diariamente nos deparamos com várias tarefas e problemas que podem ser otimizados ou melhorados de alguma forma com programação. Pensando nisso, elabore uma questão de algum problema que você ache relevante. Nesta resolução, deve constar:

- POO
- Herança
- Arquivos (fstream)

Além disso, você deve elaborar o texto da questão e colocar em um comentário no topo do seu código.

