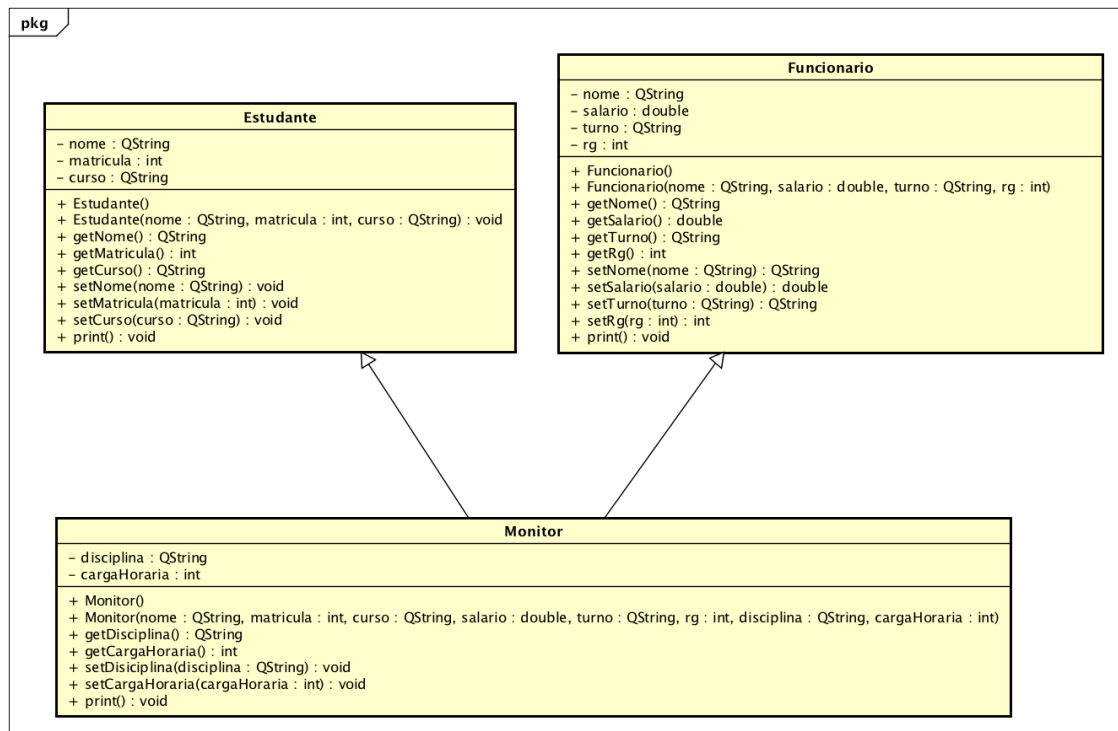


## EXERCÍCIOS – 06/04/2020

1. Implemente a hierarquia de herança múltipla definida pelo diagrama UML a seguir.



powered by Astah

2. Crie a classe *Veiculo*, contendo o peso, a velocidade máxima, e o preço. Inclua um construtor sem argumentos e um com argumentos para inicialização dos atributos. Crie métodos que funcionem como *getter*, *setter* e *print*.

Crie a classe *Motor*, contendo o número de cilindros e a potência. Inclua um construtor sem argumentos e um com argumentos para inicialização dos atributos. Crie métodos que funcionem como *getter*, *setter* e *print*.

Crie a classe *CarroPasseio*, derivada das classes *Veiculo* e *Motor*. Inclua atributos como modelo e cor. Crie um construtor para esta classe que chame explicitamente o construtor das classes base, um *getter* e um *setter*, além de um método *print*, que utiliza o método *print* da classe base.

Crie a classe *Caminhao*, derivada das classes *Motor* e *Veiculo*. Inclua os atributos toneladas, altura máxima e comprimento. Crie um construtor para esta classe que chame explicitamente o construtor das classes base, um *getter* e um *setter*, além de um método *print*, que utiliza o método *print* da classe base. Crie um programa para testar sua aplicação.