



---

## Laboratório 05 – Herança

Atividade individual.

Crie um novo projeto no NetBeans para cada exercício a seguir.

1. Uma empresa possui quatro tipos de funcionários: chefes, vendedores, operários e horistas. Cada um desses funcionários ganha seus salários conforme regras distintas, apresentadas a seguir:
  - (a) **Chefe**: salário fixo e predefinido;
  - (b) **Vendedor**: valor fixo + comissão  $\times$  vendas;
  - (c) **Operario**: valor por produção  $\times$  quantidade produzida;
  - (d) **Horista**: valor por hora  $\times$  total de horas trabalhadas.

Crie as classes correspondentes, adicionando atributos e métodos que achar necessários. A classe `Funcionario` deve incluir os campos privados `nome`, `dataNascimento` e `salario`. Além disso, crie uma classe `Empresa`, que conterà o método `main()`. A empresa tem vários funcionários, logo crie um vetor (*array*) de funcionários. Adicione a ele ao menos um tipo de cada funcionário definido anteriormente. Criar também uma classe `FolhaPagamento`, que lê dados referentes ao conjunto de empregados de uma empresa e mostra a folha de pagamento da empresa.

2. Crie uma classe chamada `Ingresso`, que possui um valor e um método `escreveValor()`. Em seguida:
  - (a) Crie uma classe `VIP`, que herda `Ingresso` e possui um valor adicional. Usando sobrescrita e `super`, crie um método que retorne o valor do ingresso VIP (com o adicional incluído).
  - (b) Crie uma classe `Normal`, que herda `Ingresso` e que possua um método que escreva na tela: `"Ingresso Normal"`.

- (c) Crie uma classe `CamaroteInferior` (que possua 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`.

Materias complementares (Java)

- <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/index.html> (em inglês)
- <https://www.caelum.com.br/apostila/apostila-java-orientacao-objetos.pdf> (em português)