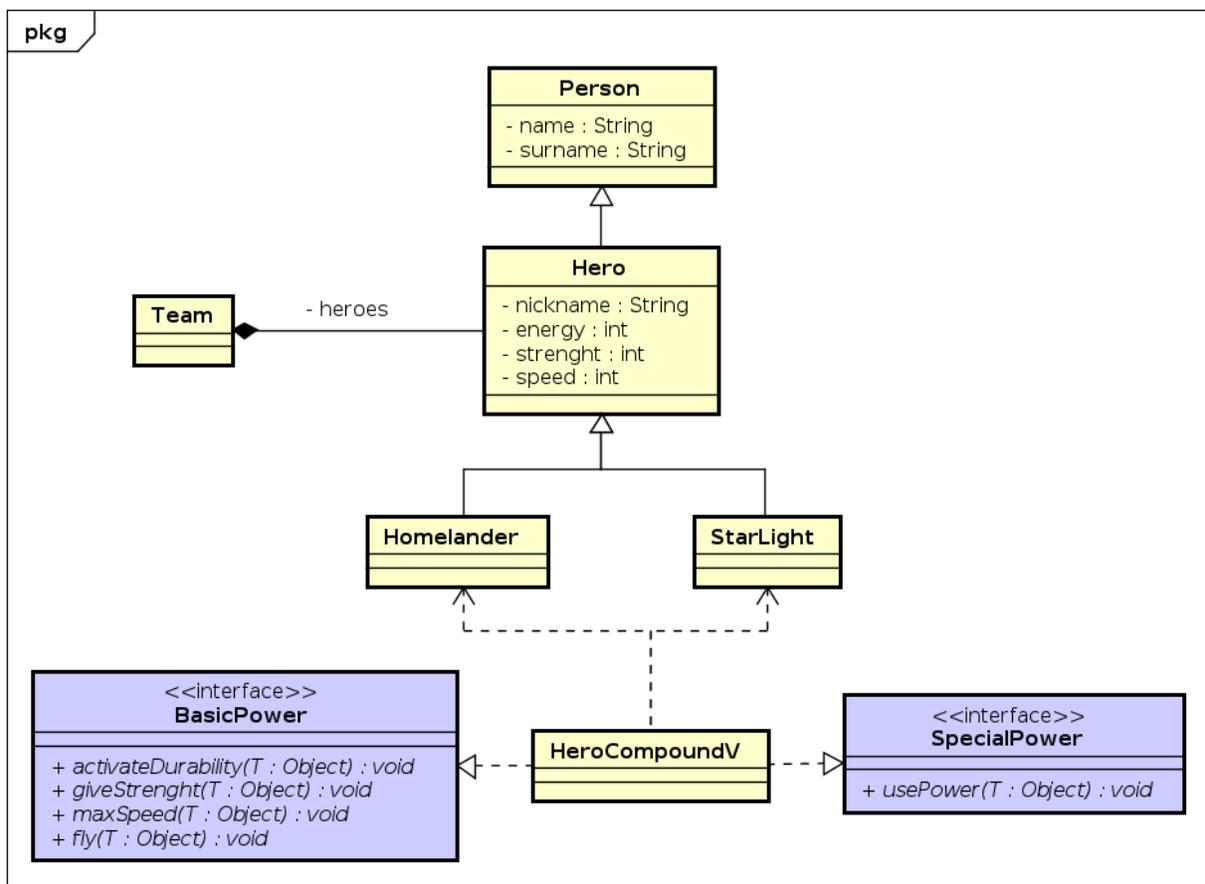


Programação Orientada a Objetos

Crie uma pasta com seu **Nome_Sobrenome** e crie seu projeto. Ao final da prova, envie para o e-mail **pantoja@cefet-rj.br** essa pasta zipada com o nome do arquivo como **Nome_Sobrenome.zip**.

Para cada linha ou trecho de código, insira um comentário acima explicando o raciocínio envolvido na programação. Trechos sem explicação, não serão considerados na correção.

1. (10%) Criar as classes do modelo abaixo dentro de um pacote chamado vought.



2. (10%) Instanciar os **Hero** Homelander (John Gillman), Starlight (Rebecca Anne January), e as **Person** Ashley Barret, Billy Butcher e Hughie Campbell.
3. (10%) Implementar tanto para o Homelander quanto para a Starlight seus poderes especiais. A Starlight utiliza basicamente a eletricidade e o Homelander possui um raio através da visão. Exiba uma mensagem de texto no console para demonstrar o funcionamento do método.

4. Implementar a interface `BasicPower` para o Homelander e para a Starlight criando um `CompoundV` para cada:
 - (10%) o `activateDurability` aumenta para 100 a energia do Homelander e para 90 a da Starlight;
 - (10%) o `maxSpeed` aumenta para 100 a velocidade de ambos;
 - (10%) o `giveStrenght` aumenta para 100 a força do Homelander e para 80 a da Starlight;
 - (10%) e o `fly` mostra uma mensagem diferente para cada um quando ativado.
5. (10%) Crie 2 times: Um time chamado **The Boys** com Billy Butcher e Hughie Campbell e um outro chamado **The Seven** com Homelander e Starlight.
6. (20%) Criar uma forma de adicionar os poderes do `CompoundV` para o **Billy Butcher**.