

STEP Javascript homework 30 - O.O uso geral (possivelmente, uso de herança)

Represente no seu código um gato, um cão, uma andorinha e um cobra, usando os princípios da orientação a objetos: Identificação, Classificação/Categorização, Encapsulamento e Herança.

A título de observação inicial, considere os seguintes grupos de características / comportamento comum:

Cão e gato correm, andorinha voa, cobra “esgueira-se”
Cão e gato tem quatro patas, andorinha duas, cobra nenhuma
Cão, gato, andorinha e cobra emitem algum tipo de som
Cão e gato e cobra tem boca, andorinha tem bico.
Cão e gato tem pelos, andorinha penas, cobra escamas

REQUERIDO: usar Herança (em um ou em múltiplos níveis - lembre-se de que vc pode ter múltiplos níveis: classes que herdam de classes que... (a melhor forma de conceber isso são os diagramas hierárquicos, tipo p.ex. um organograma de funções em uma empresa. Talvez esse homework envolva herança em mais de um nível)

REQUERIDO: usar Encapsulamento (acessar qualquer atributo dos objetos, apenas através de métodos)

OPCIONAL: os construtores sempre ajudam, se quiser, use-os na solução

REQUERIDO: Como o usual nos nossos exercícios, o código main só pode ter a criação de objetos chamada de alguns métodos que mostrem que esses objetos estão funcionando minimamente. Tudo o mais deve estar em functions.

REQUERIDO: crie os objetos apenas através de botões (p.ex: ‘criar gato’) e chame os comportamentos apenas através de botões (p.ex., ‘fazer o gato andar’). Mensagens na página informado ‘um gato foi criado’, ‘o gato andou’, etc etc

=====

Entregue a pasta zipada com seus arquivos .html e .js, e quaisquer outros usados

=====