**Caroline Ramos de Sousa – RA: 00250427**

**Atividade 1 – Programação Orientada a Objeto – Professor: José Erinaldo**

Até o presente momento aprendemos os conceitos de classe e objeto dentro da programação orientada a objeto. utilize os conceitos e exemplos dados em sala de aula para criar uma Classe Caneta. Após a Classe Caneta ser criada, instancie 4 objetos caneta c1, c2, c3 e c4. Leve em consideração os seguintes detalhes:

**a)** objeto c1 -> azul, modelo bic, ponta 0.5, carga 75%

**b)** objeto c2 -> preto, modelo lux, ponta 0.7, carga 80%

**c)** objeto c3 -> vermelho, modelo lux, ponta 0.5, carga 90%

**d)** objeto c4 -> verde, modelo bic, ponta 0.7, carga 98%

**e)** Faça que c1 e c3 possua estado rabiscando.

**f)** Faça que c2 e c4 não possa rabiscar.

**OBS**: O Netbeans gera uma pasta onde se encontra todo o código desenvolvido. Compacte essa pasta e envie como resposta.