

#### **Lista 4 - OOP**

1ª) Criar uma Classe chamada Triangulo que contenha como atributos a base e altura de um triângulo. Na classe definir um método para leitura da base e altura, um método construtor e um método para Calcular a área do triângulo ( $\text{Area} = \text{Base} * \text{Altura} / 2$ ).

No método principal do programa (main) , criar um objeto a partir da classe criada, solicitar e atribuir os valores da base e altura e invocar o método que calcula a área a partir do objeto criado.