

Objeto Material

Class **Notebook**

atributos:

marca: String;
processador: String;
placa_video: String;

metodos:

ligar();
carregar();
jogar();

Class **Roda_Gigante**

atributos:

qtd_pessoas: int;
altura: float;
localizacao: String;

metodos:

ligar();
desligar();
girar();

Objeto Abstrato

Class **Pessoa**

atributos:

nome: String;
altura: float;
sexo: String;

metodos:

comer();
andar();

```
dormir();
```

Class **Hotel**

atributos:

nome: String;

qtd_quartos: int;

localizacao: String;

metodos:

check_in();

check_out();

pagamento();