1 - classe Alimento

Possui 5 atributos privados

● preço (double)

● nome (String)

● marca (String)

● pesodoKg (double)

● categoria (String)

Possui os Métodos:

● Construtor Alimento com parâmetros

dos atributos da classe e do tratamento.

● Método public void gerarAlimento ()

Usamos o Scanner para coletar informações do teclado do usuário

1- Ração

2- Petisco

3-Sache

4 -Suplemento

Criamos um Switch case que coleta a entrada de dados e decide para qual classe ir.

Dentro dela um objeto foi criado.

2- Classe Ração

Criamos a classe ração e estendemos o método Alimento

passando um atributo privado do tipo inteiro pacote

3- Como já existia a classe Alimentos implementamos a interface chamada setorAlimentos

Criamos 2 métodos abstratos dentro dessa interface

Foi finalizada a construção do switch.

Foi implementado todos os getters e sobrescrevemos o método mostrarInformação

Foram criadas as classes sachê, petisco e suplemento onde todas herdaram de Alimento e foram criados seus objetos.