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