

## Atividade complementar 2

Nos tópicos de estudo que tratam de **Classes e Objetos**, **Atributos e Métodos** e **Construtores**, foram apresentados dois exemplos. Um que trata de classes de Figuras Geométricas e outro de Canetas. Usando uma IDE de Programação faça:

1. Um projeto para programar as classes Triangulo, Quadrado, Circulo e MainApp conforme os exemplos mostrado nos tópicos de estudo. Na classe MainApp, faça a instanciação de objetos do tipo Triangulo, Quadrado e Circulo. Execute o programa e observe os resultados impressos na tela.
2. Um projeto para programar a classe Caneta e a MainApp conforme apresentado nos exemplos. Na classe MainApp faça uso de diferentes construtores de **Caneta** para instanciar objetos diferentes. Imprima os dados das canetas instanciadas e observe os resultados