

ATIVIDADE 05 - MOTOCA INFANTIL

OBJETIVO

- Fazer o modelo de uma lapiseira que pode conter um único grafite.

REQUISITOS

- Você deverá implementar a classe **Pessoa** e a classe **Moto**.
- Iniciar
 - A moto inicia com com uma potência inteira, sem minutos e sem ninguém.
- Subir
 - Só pode estar uma pessoa na moto por vez. Para subir, informe nome e idade de quem está subindo.
- Descer
 - Só pode descer se tiver alguém na moto.
- Comprar tempo
 - O tempo em minutos é comprado e enquanto houver tempo, qualquer pessoa pode dirigir.
- Dirigir tempo
 - Se houver uma pessoa com 10 anos ou menos e houver minutos, então ela pode passear de moto.
 - Se o tempo acabar no meio do passeio, informe o quanto a pessoa andou.
- Buzinar
 - Qualquer pessoa pode buzinar(honk)
 - O barulho da buzina é "Pem", porém o número de e é igual ao valor da potência.
 - Ex: se a potência for 5, buzinar deve gerar: Peeeeeem

DICA

- Lembre de inicializar o objeto **Pessoa** antes de chamar o método embarcar.
- Para buzinar, utilize o **for** gerando várias vezes o **e**.

DIAGRAMA

