**Exercício POO**

1. Descreva em no máximo 200 palavras o que é um automóvel, uma pessoa e uma casa e o que eles fazem. Liste os substantivos e verbos separadamente. Cada substantivo corresponde a um objeto que precisará ser construído para implementar um sistema, nesse caso, um carro. Selecione 5 dos objetos que você listou e, para cada um, liste vários atributos e comportamentos. Descreva brevemente como esses objetos interagem entre si e com outros objetos na sua descrição. Estes passos que você seguiu são típicos do projeto orientado a objetos.

2) Crie uma classe cliente e apresente os atributos e métodos referentes desta classe, em seguida crie um objeto cliente, defina os atributos desta classe e apresente as informações deste objeto no console.

3) Crie uma classe avião e apresente os atributos e métodos referentes desta classe, em seguida crie um objeto avião, defina os atributos desta classe e apresente as informações deste objeto no console.

4) Crie uma classe produto eletrônico e apresente os atributos e métodos referentes desta classe, em seguida crie um objeto produto eletrônico, defina os atributos desta classe e apresente as informações deste objeto no console.

5) Crie uma classe funcionário e apresente os atributos e métodos referentes desta classe, em seguida crie um objeto funcionário, defina os atributos desta classe e apresente as informações deste objeto no console.

6) Crie uma classe patinete e apresente os atributos e métodos referentes desta classe, em seguida crie um objeto patinete, defina os atributos desta classe e apresente as informações deste objeto no console.

7) Crie uma classe conta bancaria e apresente os atributos e métodos referentes desta classe, em seguida crie um objeto conta bancaria, defina os atributos desta classe e apresente as informações deste objeto no console.

8) Crie uma classe paciente e apresente os atributos e métodos referentes desta classe, em seguida crie um objeto paciente, defina os atributos desta classe e apresente as informações deste objeto no console.