**Transformar o Código final do Dia 01 Para uso dos Métods Getters e Setters.**

1 - Na Classe Cachorro crei os *getters* e *setters* para todos os atributos restantes *(veja dica no final da explicação)*

Ex:

Texto

Descrição gerada automaticamente

2 – Na Classe Main, mude todos os acessos e atribuições diretas para o uso dos métodos criados.

Uma imagem contendo Ícone

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem contendo Polígono

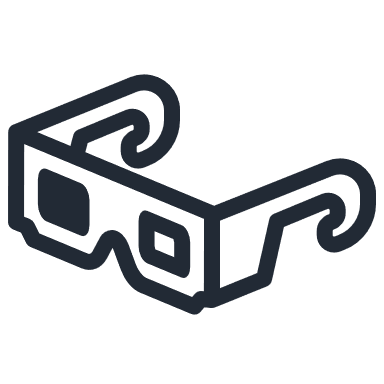
Descrição gerada automaticamente

* Não esqueça dos *getters* dentro dos prints:

Uma imagem contendo Ícone

Descrição gerada automaticamente



**

todos os *getters* tem retorno igual ao tipo do atributo que deseja obter, em getNome nome é **String**, logo o retorno é **String**.

Nos *setters* o retorno é **void**, mas possui um parâmetro do mesmo tipo do atributo.

Use **this** para diferenciar os atributos do parâmetro.

**DICAS DO PROF**