

Vamos codificar:

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

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

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

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

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

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

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