|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais | | 09/09/2022 |
| Malcoln Lucas Minson Rafael | RA: 1680962123035 | Prof. Labrada |

**Atividade POO 2**

|  |
| --- |
| Objetivo |
| Escrever um programa em Java com o seguinte algoritmo que será incorporado a um jogo educativo;  • Uma classe Notebook que tem uma superclasse Computador e que agrega a classe Som (package computador);  • Uma classe Main que contenha o método main(). O método main() deve utilizar todos os recursos da classe Computador (package inicio). |

|  |
| --- |
| Código |
|  |

|  |
| --- |
| Conclusão |
| Não houve problemas ao fazer o uso do sistema de herança e agregação de classes. |