



Exercícios

1. Escreva um programa em Dart para criar uma classe **Laptop** com as propriedades [id, nome, ram] e crie 3 objetos dela, imprimindo todos os detalhes.
2. Escreva um programa em Dart para criar uma classe **House** com as propriedades [id, nome, preço]. Crie um construtor para ela e crie 3 objetos. Adicione-os a uma lista e imprima todos os detalhes.
4. Escreva um programa em Dart para criar uma classe **Animal** com as propriedades [id, nome, cor]. Crie outra classe chamada **Cat** e a estenda de **Animal**. Adicione uma nova propriedade chamada *som* (do tipo String). Crie um objeto de **Cat** e imprima todos os detalhes.
5. Escreva um programa em Dart para criar uma classe **Camera** com propriedades privadas [id, marca, cor, preço]. Crie métodos **getter** e **setter** para acessar e modificar os valores. Além disso, crie 3 objetos dela e imprima todos os detalhes.

Fonte: <https://dart-tutorial.com/object-oriented-programming/questions-for-practice-6/>