

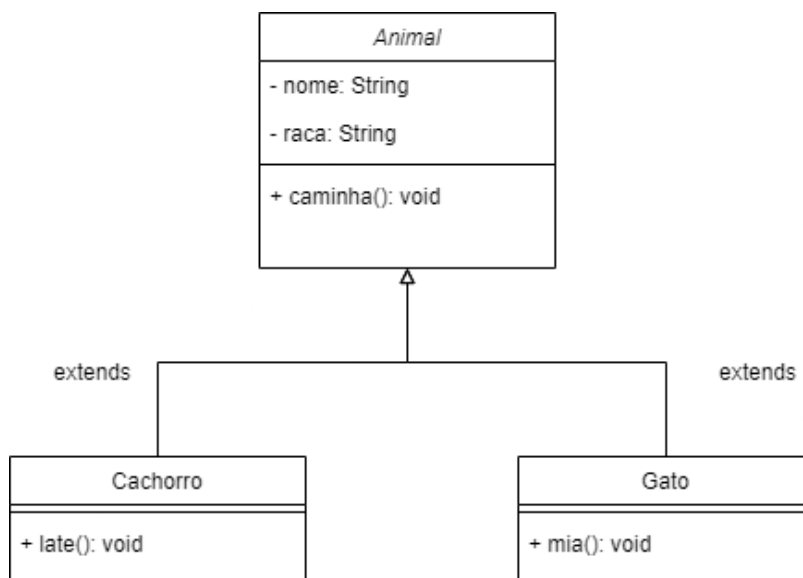


**PRÁTICA GUIADA EM SALA (PGS) 06: HERANÇA**  
**ATÉ 15H10 (ANTES DO INTERVALO)**

**Orientações:**

Crie um projeto Java com o nome exato de “lista06”. Você deverá criar um pacote único “ifsc”.

- Sempre faça as implementações seguindo as convenções de código em Java:
  - **Classes** começam com letra **MAIÚSCULA**;
  - Pacotes tem todo o nome em **MINÚSCULO**;
  - **Métodos** e **variáveis** começam com letra **MINÚSCULA**.
- *Utilize boas práticas de código:*
  - Formatação de código (automática com **CTRL + SHIFT + F**)
  - Remoção de imports não usados (automática com **CTRL + SHIFT + O**)
  - Realizar os imports necessários (automático com **CTRL + I**)
  - Faça comentários com **CTRL + SHIFT + C**
  - Veja os métodos nativos do Java com **CTRL + Barra de Espaço**
  - Nomes de variáveis e métodos que sejam curtos, mas declarativos e objetivos



1. Codifique o diagrama de classes acima. Lembre-se de gerar métodos encapsuladores (*getters* e *setters*) para todos os atributos. **Lembre-se: na leitura de diagrama de classes, o “sinal de menos” representa que o atributo terá modificador de acesso privado (private) e o “sinal de mais” significa modificador de acesso público (public).**
2. Em **Animal**, adicione os atributos **comprimento** (Float), **número de patas** (Integer), **cor** (String) e **ecossistema** (String).
3. Crie uma classe **MainAnimal.java** com método **main**. Dentro do método **main**, instancie **Cachorro** e **Gato** e atribua valores através de codificação rígida (*hardcoding*).

Por exemplo: ao chamar o método **mia()** você pode codificar que uma mensagem “Miau” seja exibida. Em seguida, exiba os valores.

4. Faça o *commit* do seu projeto no repositório da aula (criado na primeira aula) usando preferencialmente o GitKraken.