

PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

Atividade 1 - Zoológico

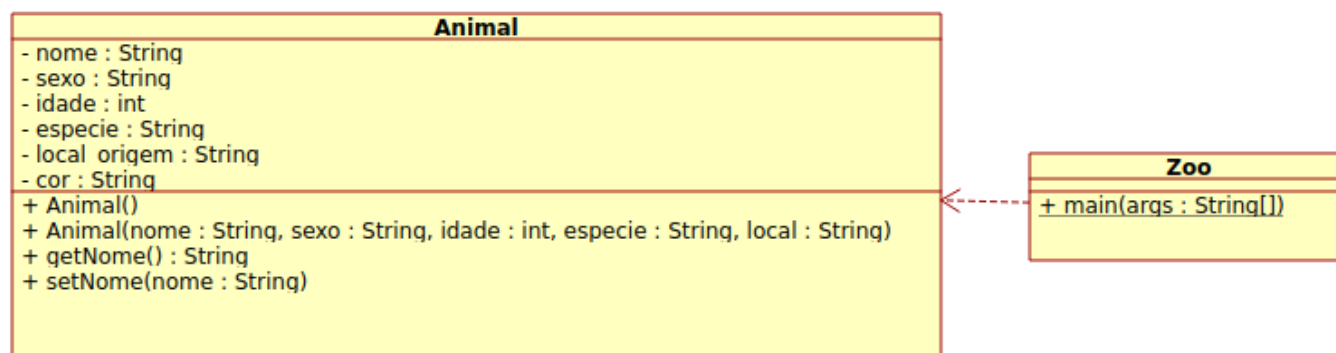


1) Implemente em Java um aplicativo para cadastrar os animais do zoológico municipal, sabendo que é preciso armazenar as seguintes informações de cada animal:

- nome
- sexo
- idade
- especie
- local de origem

O sistema deverá permitir o cadastro de, pelo menos, 5 animais, cujos dados serão lidos do teclado.

Segue o diagrama de classes sugerido:



Observação: Os métodos get() e set() devem ser criados para todos os campos da classe Animal