

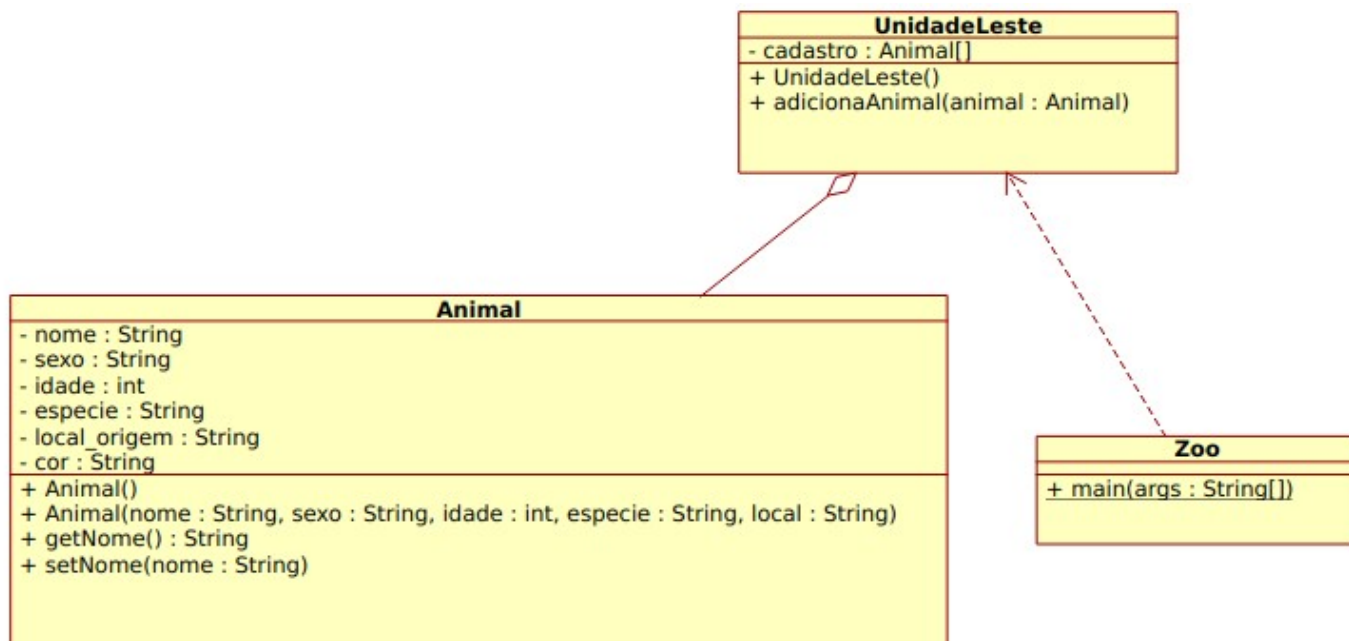
## PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

### Atividade 2 - ZooLeste



- 1) Complementando a atividade realizada, considere a situação em que o Zoológico municipal tem uma unidade na região leste da cidade e nessa unidade, existem apenas 10 animais. Crie uma nova classe para contemplar essa situação. Essa classe será nomeada de UnidadeLeste, que deverá manter um vetor de Animais com 10 posições. Nessa classe, deverá haver um método responsável por adicionar animais.
- 2) Na classe Zoo, crie uma instância da classe UnidadeLeste, leia os dados do teclado para criar os 10 animais e insira-os no objeto da unidadeLeste criado.

Segue o diagrama de classes sugerido:



Observação: Os métodos get() e set() devem ser criados para todos os campos das classes Animal e UnidadeLeste.