**Lógica de Programação e Orientação a Objetos**

**Aluno: Pierre Leon Castanha de Lima**

***Classifique dois objetos materiais e dois abstratos. Insira, no mínimo, três métodos e três atributos para cada.***

***Realize essa atividade no WORD ou no Bloco de Notas, suba esse arquivo para algum repositório e compartilhe o link no campo ao lado para que outros desenvolvedores possam analisá-lo.***

**RESPOSTA:**

**Objetos Material:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Veículo (Classe)**  **Atributos:**   1. Cor: preto; 2. Motor: 2.0; 3. Portas: 5; 4. Tipo: Suv;   **Métodos:**   1. Ligar(); 2. Passar Machas(); 3. Trocar o óleo (); | **Navio (Classe)**  **Atributos:**   1. Tipo: Transporte; 2. Capacidade: 300 ton; 3. tamanho: 200mts; 4. Combustível: Óleo;   **Métodos:**   1. Carregar(); 2. Descarregar(); 3. Atracar (); | **Trocar o Pneu (Classe)**  **Atributos:**   1. Tipo: Asfalto; 2. Aro: 18”; 3. Marca: Continental; 4. Altura: 175;   **Métodos:**   1. Substituir(); 2. Calibrar(); 3. alinhar (); |

**Objetos Abstrato:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escova os Dentes (Classe)**  **Atributos:**   1. Tipo: macia; 2. Tamanho: Adulto; 3. Cor: Verde; 4. Cabo: longo;   **Métodos:**   1. Escovar(); 2. Limpeza(); 3. Guardar (); | **Aluno (Classe)**  **Atributos:**   1. Nota1: Valor; 2. Nota2:Valor; 3. Média: valor; 4. Aprovado: Sim/Não;   **Métodos:**   1. Receber notas(); 2. Calcular média(); 3. Classificar Aluno() | **Trocar o Pneu (Classe)**  **Atributos:**   1. Tipo: Asfalto; 2. Aro: 18”; 3. Marca: Continental; 4. Altura: 175;   **Métodos:**   1. Substituir(); 2. Calibrar(); 3. alinhar (); |