**Atividade POO (Programação orientada a objetos)**

**Aluno: Raziel José Lima de Oliveira Araújo**

**Objetos Materiais**

**Exemplo 1:**

Classe 🡪Cão

Objeto 🡪 Cachorro

Atributos 🡪 Cor, peso e altura

Métodos 🡪 Correr, pular e latir

**Exemplo 2:**

Classe 🡪 Felino

Objeto 🡪 Gato

Atributos 🡪 Raça, peso e altura

Métodos 🡪 Correr, pular e miar

**Objetos Abstratos**

**Exemplo 1:**

Classe 🡪 Animal

Objeto 🡪 Ser vivo

Atributos 🡪 Cor, peso e altura

Métodos 🡪 Mover, comer e sobreviver

**Exemplo 2:**

Classe 🡪 Professor

Objeto 🡪 Humano

Atributos 🡪 Formação, peso e altura

Métodos 🡪 Ensinar, comer e sobreviver