



05.07. Desafio – instanciando objetos e acessando os atributos (Módulo 05)

Uma clínica veterinária te contratou para desenvolver um sistema de controle dos animais que eles cuidam.

A prioridade é gerenciar os cachorros, que são a maior parte dos animais da clínica.

O cliente te informou que precisa das seguintes informações dos cachorros: nome, raça, sexo e idade.

A partir dessas informações:

- 1) Crie um diagrama de classes (pode ser no StarUML ou com papel e caneta) para representar o domínio do problema
- 2) Crie a classe `Cachorro` e adicione suas propriedades
- 3) Crie uma classe `Principal` (com o método `main`), que instancia 2 objetos do tipo `Cachorro`
- 4) Atribua valores às variáveis de instância dos objetos
- 5) Acesse e imprima na saída os valores das variáveis de instância dos 2 objetos
- 6) Analise a execução do programa usando a ferramenta de debug da IDE (e de preferência, com o plugin Java Visualizer)