

ALUNO

NOTA

1. Criar Classe Animal
  - a. Ela deve ter a declaração de uma método abstrato **comer**
  - b. E um método **dormir** onde mostra uma mensagem “animal dormindo.....”
2. Criar uma classe chamada Canino
  - a. Não deve ser permitido que crie instancias de Canino
  - b. Implemente o método **vagar** que mostra a mensagem “vagando como um Canino”
  - c. Canino estende Animal
3. Crie uma classe chamada **Cachorro**
  - a. **Cachorro** deve implementar tudo que está pendente!(métodos abstratos pendentes de implementação)
  - b. **Cachorro** estende **Canino**
  - c. **Cachorro** tem o comportamento **brincar**
    - i. caso brincar receba o parâmetro **String bolinha**
      1. exibir mensagem “Cachorro foi buscar Bolinha”
    - ii. caso brincar receba o parâmetro **int petiscos**
      1. Exibir “Cachorro comeu um total de X pestisco(s)” (substitua x pelo valor do parâmetro.)
4. Crie uma interface **Docil** que tenha o comportamento **serDocil()**
  - a. Implemente Docil em Cachorro (mensagem “cachorro sendo docil”)
5. Crie uma Classe **CachorroRobo**
  - a. Implemente **Docil** “Cachorro robô sendo docil”
  - b. Implemente o método **latirDigitalmente()** “010 10101 101010 10101 010101 010 (latido enlouquecido em binário)”
6. No método main:
  - a. Crie instâncias de **Cachorro** e **CachorroRobo**
  - b. Crie instancia de **Animal**. (observe o que acontece, entenda, e comente essa linha)
  - c. Crie uma instancia de **Canino** (observe, entenda e comente essa linha)
  - d. Na variável de referencia tipo Cachorro, passe o parâmetro “**Bolinha**” (observe). Faça o mesmo passando o valor **2** (observe o log)
  - e. Crie uma variável do tipo Animal e receba uma referência a cachorro.
    - i. Nessa var animal, chame o método **brincar (observe e se der erro comente essa linha)**
  - f. Crie uma referência do tipo **Docil** e configure para receber o obj cachorro
  - g. Crie uma outra referência **Docil** recebendo uma nova instancia de **CachorroRobo**
  - h. Chame **serDocil** das duas referências.
  - i. Chame latir da referência com o objeto CachorroRobotico
  - j. Chame latir da referência com o objeto Cachorro.