

Questionário 01

1. Crie variáveis para representar os seguintes itens:
 - a. Número de vidas
 - b. Número de moedas
 - c. Nome
 - d. Energia
2. Faça uma soma usando os valores inteiros de duas variáveis (valor1 e valor2), coloque o resultado em uma terceira variável (result) e exiba no console seu resultado.
3. Crie uma estrutura condicional que exibe a palavra **Unity** se, e somente se a variável inteira (**engine**) for maior que 10.
4. Crie um laço de qualquer tipo que seja capaz de imprimir no console números de 0 (zero) até 10.
5. Crie um vetor para guardar 5 nomes de vilões, depois imprima no console cada um dos nomes.

6. Crie uma lista contendo 10 elementos de qualquer tipo depois imprima cada elemento no console.
7. Crie uma classe que represente um zumbi, todos seus atributos devem ser públicos.
8. Crie um objeto da classe zumbi e exiba no console cada atributo criado.
9. Crie uma classe chamada zumbi_filho e faça com que ela herde da classe zumbi.
10. Usando polimorfismo crie um método chamado **andar**, dentro da classe **zumbi_filho** e **zumbi**, garanta que seremos capazes de sobrescrever esse método.