**SOFTEX RECIFE – DESENVOLVIMENTO WEB FRONTEND**

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS – DESAFIO 1

**ALUNA:** ANANDA CAROLINE FIDELIS E SILVA

**Instruções do projeto**

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

**Obs.:** 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 MATERIAIS** | **ATRIBUTOS** | **MÉTODOS** |
| **COMPUTADOR** | **Processador:** Intel(R) Core(TM) i7-10870H | **Ligar** |
| **Memória RAM:** 16,0 GB | **Reiniciar** |
| **Armazenamento:** SSD de 256GB | **Desligar** |
| **CELULAR** | **Marca:** Motorola | **Ligar** |
| **Memória RAM:** 6,0 GB | **Reiniciar** |
| **Armazenamento Interno:**  128,0 GB | **Desligar** |
| **OBJETOS ABSTRATOS** | **ATRIBUTOS** | **MÉTODOS** |
| **ALUNO** | **Nome:** Ananda | **Assinar ata** |
| **Turma:** FrontEnd | **Assistir aula** |
| **Turno:** Vespertino | **Responder atividades** |
| **COLABORADOR** | **Nome:** Ananda | **Bater ponto (check-in)** |
| **Departamento:** Comunicação | **Iniciar expediente** |
| **Cargo:** Desenvolvedora Web FrontEnd | **Bater ponto (check-out)** |

ESCREVER