**SOFTEX RECIFE – DESENVOLVIMENTO WEB FRONTEND**

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS – DESAFIO 2

**ALUNA:** ANANDA CAROLINE FIDELIS E SILVA

**Instruções do projeto**

Crie uma classe de sua preferência com, no mínimo, uma variável, um método e um incremento. Depois, desenvolva três ou mais objetos para testar o código.

**Obs.:** Trabalhe esse código em seu IDE, suba ele para sua conta no GitHub e compartilhe o link desse projeto no campo ao lado para que outros desenvolvedores possam analisá-lo.

**Resposta:**

ESCREVER