**SOFTEX RECIFE – DESENVOLVIMENTO WEB FRONTEND**

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS – DESAFIO 3

**ALUNA:** ANANDA CAROLINE FIDELIS E SILVA

**Instruções do projeto**

Crie uma classe e insira nela, no mínimo, dois atributos, os quais devem ter um método acessor (get) e um método modificador (set) para cada. Defina um objeto para cada atributo e elabore um construtor para criar alguma regra.

A atividade pode ser realizada em qualquer linguagem de programação ou apenas utilizando algoritmos.

**Obs.:** Trabalhe esse código em seu IDE ou no Bloco de Notas, e compartilhe o link no campo ao lado para que outros desenvolvedores possam analisá-lo.

**Resposta:**

ESCREVER