

# Atividade Herança/Encapsulamento

1) Crie um sistema encapsulado representando aeronaves.

- \* O sistema deve ter duas camadas uma de aeronave e outra classe principal (Main).

- \* Os métodos da aeronave devem ser acessados na classe principal (Main) apenas por getters and setters.

1.5) Crie um sistema encapsulado representando eletrodomésticos.

- \* O sistema deve ter duas camadas uma de aeronave e outra classe principal (Main).

- \* Os métodos da aeronave devem ser acessados na classe principal (Main) apenas por getters and setters.

2) Crie um sistema utilizando herança e encapsulado representando veículos.

- \* O sistema deve ter 4 camadas uma de veículo, outra de carro, outra de moto outra da classe principal (main).

- \* Os métodos dos veículos devem ser acessados na classe principal (Main) apenas por get and seters.

- \* As classes deverão possuir heranças de seus atributos e métodos.

3) Implemente o método acelerar e freio (reduzir) de forma dinâmica trabalhando com os de velocidade das classes.

Desafio: implemente o método capotamento, que só deve acontecer se o veículo tentar uma curva em uma velocidade de 70km por hora.