Objetos Materiais:

Classe “Cachorro”

Atributos: nome, altura, raça.

Métodos: Correr(), Comer(), Respirar().

Classe “Teclado”

Atributos: modelo, tamanho, cor.

Métodos: Conectar(), Desconectar(), AlterarCorLed().

Objetos Abstratos:

Classe “PIX”

Atributos: valor, agendamento, destinatário.

Métodos: Transferir(), EditarDestinario(), AlterarData()