1. Crie uma hierarquia de classes conforme abaixo com os seguintes atributos e comportamentos (observe a tabela), utilize os seus conhecimentos e distribua as

características de forma que tudo o que for comum a todos os animais fique na classe Animal:

package ClasseJava;

public class Animais {

}

public static void main(String[] args) {

Cavalo SecretsGrace = new Cavalo ("SecretsGrace", 3 , "corre");

System.out.println("Nome do cavalo: ");

System.out.println(SecretsGrace.getNome());

System.out.println("Idade : ");

System.out.println(SecretsGrace.getIdade());

System.out.println("Ele corre?");

System.out.println(SecretsGrace.getCorrer());

System.out.println("Qual som ele emite? ");

System.out.println(SecretsGrace.emitirSom());

Cachorro Xuxu = new Cachorro ("Xuxu", 10, "corre");

System.out.println("\nNome do cachorro: ");

System.out.println(Xuxu.getNome());

System.out.println("Idade : ");

System.out.println(Xuxu.getIdade());

System.out.println("Ele corre?");

System.out.println(Xuxu.getCorrer());

System.out.println("Qual som ele emite? ");

System.out.println(Xuxu.emitirSom());

Preguiça suxi = new Preguiça ("Suxi", 5, "Sobe");

System.out.println("\nNome do bicho preguiça: ");

System.out.println(suxi.getNome());

System.out.println("Idade : ");

System.out.println(suxi.getIdade());

System.out.println("Ele sobe em arvore?");

System.out.println(suxi.getSubirArvore());

System.out.println("Qual som ele emite? ");

System.out.println(suxi.emitirSom());

}

3.

package ClasseJava;

public class Animal {

private String Nome;

private int Idade;

public Animal (String nome, int idade)

{

this.Nome=nome;

this.Idade=idade;

}

public String getNome() {

return Nome;

}

public void setNome(String nome) {

Nome = nome;

}

public int getIdade() {

return Idade;

}

public void setIdade(int idade) {

Idade = idade;

}

}