

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Orientação a Objetos

Carga Horária: 120 horas aula

Período: 2º ano

Data: 27/03/2024

Exercícios – Abstração e Orientação a objetos

1. Ao chegar no ambiente de um sítio, um programador observou que a mesma estava repleta de animais das mais diferentes espécies (porcos, cavalos, vacas, galinhas, codornas, etc). Após pensar um pouco sobre aquela diversidade de seres, o programador decidiu que poderia utilizar os conceitos de abstração e orientação a objetos para representar os animais da fazenda em um programa de computador. A partir de uma breve análise, ele percebeu algumas características e comportamentos dos animais, sendo:

- Todos os animais tinham patas em diferentes números;
- Todos os animais possuíam algum tipo de pele, seja com pelos ou penas;
- Todos os animais podiam emitir sons;
- Todos os animais podiam se movimentar, embora alguns fizessem isso pelo chão e outros voando.

Baseado na análise do programador sobre os animais da fazenda, bem como nas suas próprias observações, implemente um programa em PHP orientado a objetos para representar cada tipo de espécie como um objeto (ao menos 5 objetos para diferentes animais devem ser criados).

ATENÇÃO: o programa deve possuir **apenas uma classe**, sendo que a mesma deve possuir atributos e métodos para serem acessados pelos objetos.