



Prática 1 - Carro

Nessa atividade prática, define e implementa uma classe para definir a estrutura de um **Carro**. A ideia é que a classe tenha alguns atributos como:

- matrícula
- marca
- modelo
- potência
- velocidade máxima

E deverá guardar informação, de alguns dos componentes que o formam, tendo em conta que um carro terá 1 chassis e 4 rodas:

Do **chassis** iremos guardar:

- material
- peso

De cada **roda**:

- medida
- tipo ("seco", "chuva")
- marca
- modelo

Uma vez definida a estrutura, cria um programa principal onde imprima um par de objetos da classe **Carro** com todas a informação para de todas as partes.

