



Quem se prepara, não para.

# Programação Orientada a Objetos

Professor: Max Santiago

# Exercício Prático 05

## Valor: 1 ponto

# Programação Orientada a Objetos

## 01 - Enunciado do Desafio – Valor 1 ponto

Considere a criação de uma hierarquia de classes para representar diferentes tipos de veículos. A classe base é **Veiculo**, que possui atributos como **marca**, **modelo** e **ano**. Em seguida, crie duas classes derivadas: **Carro** e **Moto**. O **Carro** deve ter um atributo adicional para o **número de portas**, enquanto a **Moto** deve ter um atributo adicional para indicar se é elétrica ou não. Implemente métodos construtores, **getters** e **setters** para cada classe, além de um método **toString()** para exibir as informações de cada veículo.