



Quem se prepara, não para.

Programação Orientada a Objetos

Professor: Max Santiago

Exercício Prático 08

Valor: 1 ponto

Programação Orientada a Objetos

01 – Biblioteca Virtual – Valor 1 ponto

Acessar o endereço: <https://bibliotecadigital.newtonpaiva.br/>

Aluno:

Logar com RA e senha.

Atividade:

Acessar (será verificado o acesso) um livro (à escolha) do **Plano de Ensino** da disciplina (disponível no Canvas) utilizando a **Biblioteca Virtual** (link acima).

Fazer um resumo (uma página no máximo) sobre algum dos temas, à escolha:

1. Orientação a Objetos.
2. Constructors.
3. Getters e Setters.
4. Herança.