

Aula após Unidade 1 – Parte 3.

// 1.1 – Crie a classe Cachorro em um package Animais.

(Arquivo Cachorro.java)

```
package Animais;
```

```
public class Cachorro
{
    // atributo
    private String nome;

    // construtor
    public Cachorro()
    {
        nome = "Sem nome...";
    }

    // método
    public String GetNome()
    {
        return nome;
    }
}
```

// 1.2 – Crie um programa Java e no método main crie um objeto do tipo cachorro e
// chame o método Get Nome

// 2.1 – Leia as palavras de entrada no teclado até ser digitado a palavra "FIM", armazene
// sequencialmente em uma coleção do tipo Vector e ao final liste na tela em ordem
// inversa de entrada.

// 2.2 – Liste o mesmo vetor na ordem de entrada. Sem utilizar índices, utilize “iterator”

// 3 – Leia o nome do estabelecimento e o telefone no teclado até ser digitado a palavra
// "FIM", armazene em uma estrutura de mapa(HashMap) e ao final permita recuperar os
// telefones através do nome do estabelecimento.