

OBJETOS MATERIAIS:

Classe Celular

Marca: caractere

Modelo: caractere

Capacidade: float

Métodos

Notificacao ()

Se (Nova_notificacao = verdade) então

Escreva ("Há uma nova notificação")

Senão

Escreva ("Não há nenhuma nova notificação.")

Silencioso ()

Se (silencioso = verdade) então

Escreva ("O celular está no modo silencioso.")

Senão

Escreva ("Modo silencioso está desativado.")

Ligacao ()

Se (chamada recebida = verdade) então

Escreva ("Uma chamada está sendo recebida.")

fimse

Classe Carro

Marca: caractere

Modelo: caractere

Cor: caractere

Métodos

Ligar ()

Se (ignição ativada = verdade) então

Escreva ("O carro foi ligado")

Senão

Escreva ("O carro está desligado.")

Acelerar ()

Se (acelerador acionado = verdade) então

Escreva ("A velocidade irá aumentar.")

Fimse

Frear ()

Se (freio acionado = verdade) então

Escreva ("O carro está sendo freado.")

fimse

OBJETOS ABSTRATOS:

Classe Música

Cantor: caractere

Ritmo: caractere

Duração: float

Métodos

Dançar ()

Se (Musica animada = verdade) então

Escreva ("Hora de dançar.")

Fimse

Chorar ()

Se (Musica triste = verdade) então

Escreva ("Ótima musica para chorar.")

Fimse

Animar ()

Se (musica alegre = verdade) então

Escreva ("Essa música animará seus dias mais tristes.")

fimse

OBJETOS ABSTRATOS:

Classe Cachorro

nome: caractere

raça: caractere

idade: float

Métodos

Alegre ()

Se (Cachorro alegre = verdade) então

Escreva ("Abanar o rabo freneticamente.")

Fimse

Comer ()

Se (Comida no pote = verdade) então

Escreva ("Hora de comer.")

Senão

Escreva ("Ainda não é hora de comer.")

Dormir ()

Se (cachorro na caminha = verdade) então

Escreva ("Boa noite.")

fimse