Universidade Federal do Ceará - Campus de Crateús Ciência da Computação e Sistemas de Informação  $6^{\rm o}$  Laboratório de Programação Orientada a Objetos 07/11/2017

Prof. Lívio Freire

## 1. Codifique as classes do diagrama abaixo::

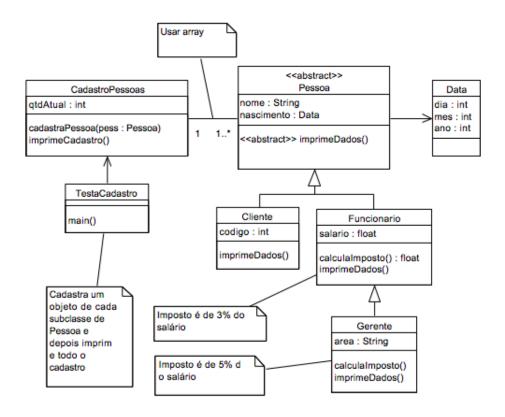


Figura 1: Modelo

Sobrescreva os métodos toString() e equals. Crie construtores para as classes. Crie uma interface Imprimivel que declara um método imprimeDados. Faça com que os objetos pessoas tenham o comportamento imprimível.

Divirta-se!