

Orientação a Objetos

1. Crie uma classe de sua escolha, com suas variáveis e métodos.
Instancie essa classe, defina suas propriedades e mostre-as na tela
2. Crie um método que retorna a própria classe que você criou e outro que recebe como parâmetro um objeto da mesma
3. Crie um array do tipo da Classe que você criou e defina as propriedades de cada posição (objeto) do array
4. Crie mais uma classe, coloque um objeto dela dentro da Classe anterior e acesse seus métodos e propriedades através dela.

Exemplo: Dog tem DogToy, Personagem tem Item, Atirador tem Arma, etc

5. Crie o Diagrama de Classe dessas duas classes que você criou para os exercícios