

Programação Orientada a Objetos

Exercício - 1

Crie uma nova classe Empregado com um init que requer dois argumentos de string: nome e sobrenome.

Use os argumentos para inicializar as propriedades com os mesmos nomes dos argumentos.

Exibe uma mensagem com os valores de nome e sobrenome quando uma instância da classe é criada.

Exercício - 2

Crie uma instância da classe Empregado e atribua a uma variável.

Verifique as mensagens impressas na área Debug do Playground.

Crie uma nova instância da classe Empregado e atribua a uma variável definida anteriormente.

Verifique as mensagens impressas na área de depuração do Playground.