

### **Exercícios com Programação Orientada a Objetos (POO)**

1. Crie uma classe "Animal", com três métodos (Acordar(), Comer(), Dormir()) e uma propriedade (Nome). Crie uma classe "Mamifero", que herda de "Animal" e que possui o método Mamar(). Crie, ainda, as classes "Morcego" (que possui o método Voar()) e "Baleia" (que possui o método Nadar()), derivadas de "Mamifero";
2. Crie uma classe Calculadora que faça as quatro operações básicas (soma, subtração, multiplicação e divisão). Crie uma classe derivada "CalculadoraCientifica" que, além das operações básicas, faça extração de raízes;