



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Classes, atributos e responsabilidades

Objetivo

Identifique, modele e implemente em Java a classe envolvida na instrução especificando seus atributos, responsabilidades, pelo menos dois construtores e os getters e setters correspondentes.

Imagine uma instituição que adota cachorros, e para a adoção é obrigatório que os cachorros registrados em nosso sistema possuam informações como: está apto ou não para a adoção, raça, ano aproximado de nascimento, peso, possuem chip ou não, estejam feridos ou não e atribuído o primeiro nome para eles na instituição.

Precisaremos saber a idade do cachorro e validar se ele possui um chip para localização.

Um cachorro pode ser encaminhado para adoção se não estiver ferido e pesar mais de 5 kg.

Crie a classe com seus atributos e responsabilidades, conforme descrito acima.

Até a próxima!