

Lista de exercícios 3

Técnicas de programação I

Prof. Rodrigo

- 1) Crie uma classe Animal que implemente os seguintes métodos e possua os seguintes atributos:

// Atributos

Int patas;

// métodos

Mover(), Comer(), Imprimir()

E crie mais 2 classes: **Ave** e **Cachorro** que reaproveitem (herdem) os métodos e atributos dos Animal e exiba as características de cada uma das classes como imprimir.