



Certified Tech Developer

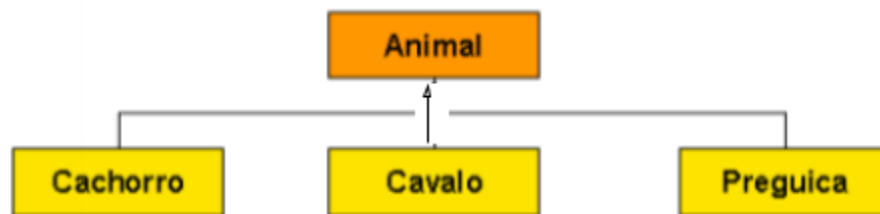
The Ultimate Degree

Programação Orientada a Objetos

Herança, classe e métodos abstratos

Exercício

Crie uma hierarquia de classes conforme mostrado no diagrama abaixo com os seus atributos e métodos (observe a tabela). Utilize os seus conhecimentos e distribua as características de forma que tudo o que for comum a todos os animais fique na classe Animal:



Cachorro	Cavalo	Preguica
Possui Nome	Possui Nome	Possui Nome
Possui Idade	Possui Idade	Possui Idade
Deve emitir som	Deve emitir som	Deve emitir som
Deve correr	Deve correr	Deve subir em árvores