**Aluno: Marcelo Augusto da Silva Domingos**

Crie uma classe e insira nela, no mínimo, dois atributos, os quais devem ter um método acessor (***get***) e um método modificador (***set***) para cada. Defina um objeto para cada atributo e elabore um construtor para criar alguma regra.

A atividade pode ser realizada em qualquer linguagem de programação ou apenas utilizando algoritmos.

**Trabalhe esse código em seu IDE ou no Bloco de Notas, e compartilhe o link no campo ao lado para que outros desenvolvedores possam analisá-lo.**

Resposta:

class cachorro {

    constructor(nome, raca, idade){

        this.\_nome = nome

        this.\_raca = raca

        this.\_idade = idade

    }

    set nome(string) {

        this.\_nome = string

    }

    get nome() {

        return this.\_nome

    }

    set raca(string) {

        return this.\_raca = string

    }

    get sexo() {

        return this.\_nome

    }

    set idade(inteiro) {

        this.\_idade = inteiro

    }

    get idade() {

        return this.\_nome

    }

}

let cachorro1 = new cachorro('Thor', 4, 'Macho')

let cachorro2 = new cachorro('Darlene', 8, 'Femea')

console.log(cachorro1)

console.log(cachorro2)