

Lista de exercícios para fixação – Programação orientada a objetos

Exercício 1:

Crie uma classe (molde de objetos) chamada 'Cachorro' com os seguintes atributos: Nome, idade, raça, castrado e sexo.

Exercício 2:

Após a criação da classe do exercício 1, crie 10 cachorros (10 objetos).

Exercício 3:

Após a conclusão dos exercícios 1 e 2, crie uma classe chamada 'Usuario' com os atributos: Nome, CPF, Sexo, Email, Estado civil, Cidade, Estado, Endereço e CEP.

Exercício 4:

Crie 3 objetos utilizando a classe do exercício 3, seguindo as seguintes informações:

Usuário 1:

- Nome: Josenildo Afonso Souza
- CPF: 100.200.300-40
- Sexo: Masculino
- Email: josenewdo.souza@gmail.com
- Estado civil: Casado
- Cidade: Xique-Xique
- Estado: Bahia
- Endereço: Rua da amizade, 99
- CEP: 40123-98

Usuário 2:

- Nome: Valentina Passos Scherrer
- CPF: 070.070.060-70
- Sexo: Feminino
- Email: scherrer.valen@outlook.com
- Estado civil: Divorciada
- Cidade: Iracemápolis
- Estado: São Paulo
- Endereço: Avenida da saudade, 1942
- CEP: 23456-24

Usuário 3:

- Nome: Claudio Braz Nepumoceno
- CPF: 575.575.242-32
- Sexo: Masculino
- Email: Clauclau.nepumoceno@gmail.com
- Estado civil: Solteiro
- Cidade: Piripiri
- Estado: Piauí
- Endereço: Estrada 3, 33
- CEP: 12345-99