

Lista de exercícios – Métodos e construtores (continuação dos exercícios de criação de classes e objetos)

Exercício 5:

Crie um método para a classe 'Cachorro' chamado de 'latir', no qual exibe uma mensagem "O cachorro \$nome está latindo!"

Exercício 6:

Crie outro método para a classe 'Cachorro' chamado de 'marcar território', no qual exibe uma mensagem "O cachorro \$nome da raça \$raça está marcando território".

Exercício 7:

Crie um método para a classe 'Usuários' chamado de 'Testando Reservista' no qual testa se o usuário é homem e caso sim exiba uma mensagem "Apresente seu certificado de reservista do tiro de guerra!", caso não, exiba uma mensagem "Tudo certo".

Exercício 8:

Crie um método para a classe 'Usuários' chamado de 'Casamento' que teste se o estado civil é igual a 'Casado' e caso sim exiba a mensagem "Parabéns pelo seu casamento de \$anos_casado anos!" e caso não, exiba uma mensagem de "oloco". O valor de anos de casamento será informado na hora de chamar o método para o objeto em específico.