**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, Endereco 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