

# XDES02 – Programação Orientada a Objetos

## Trabalho 3: Classes e Métodos abstratos

Implemente o diagrama de classes a seguir. Em seguida, instancie as formas geométricas retângulo, círculo e hexágono e, utilizando o método printDados(), informe o nome, a área e o perímetro dos objetos instanciados.

