

## Bootcamp: Desenvolvedor(a) Web

### Desafio Prático

#### Módulo 3: Introdução à Programação Orientada a Objetos

### Objetivos de Ensino

Exercitar os seguintes conceitos trabalhados no Módulo:

1. Classes e Objetos.
2. Métodos e Atributos.
3. Encapsulamento.
4. Herança.
5. Polimorfismo.

### Enunciado

Desenvolva os programas fornecidos e responda às questões.

### Atividades

Os alunos deverão desempenhar as seguintes atividades:

1. Assistir atentamente a aula 5.4 (Aula Prática – Capítulo Polimorfismo).
2. Reimplementar o programa apresentado na Aula Prática 5.4.