
LISTA DE EXERCÍCIOS

1. Crie um programa contendo a classe Pessoa.
 - a. Cada pessoa deve ter os atributos nome (apenas de leitura) e email (leitura e escrita).
 - b. A classe Pessoa deve ter um método chamado to_s que produz um texto contendo o nome e o e-mail da pessoa.
 - c. Defina um construtor que recebe o nome e o e-mail.
 - d. O programa principal deve criar dois objetos pessoa e imprimir o resultado do método to_s de cada um.
2. Crie um programa contendo a classe Cachorro.
 - a. Os seus atributos são: raça, nome e idade.
 - b. Crie o método "latir" que gera um texto para o latido. O latido deve ser diferente para cada idade 0-5 anos: "Au", 6-10 anos: "Au Au" e a partir de 11 anos "Au Au Au".
 - c. Crie o método aniversário que aumenta a idade do cachorro.