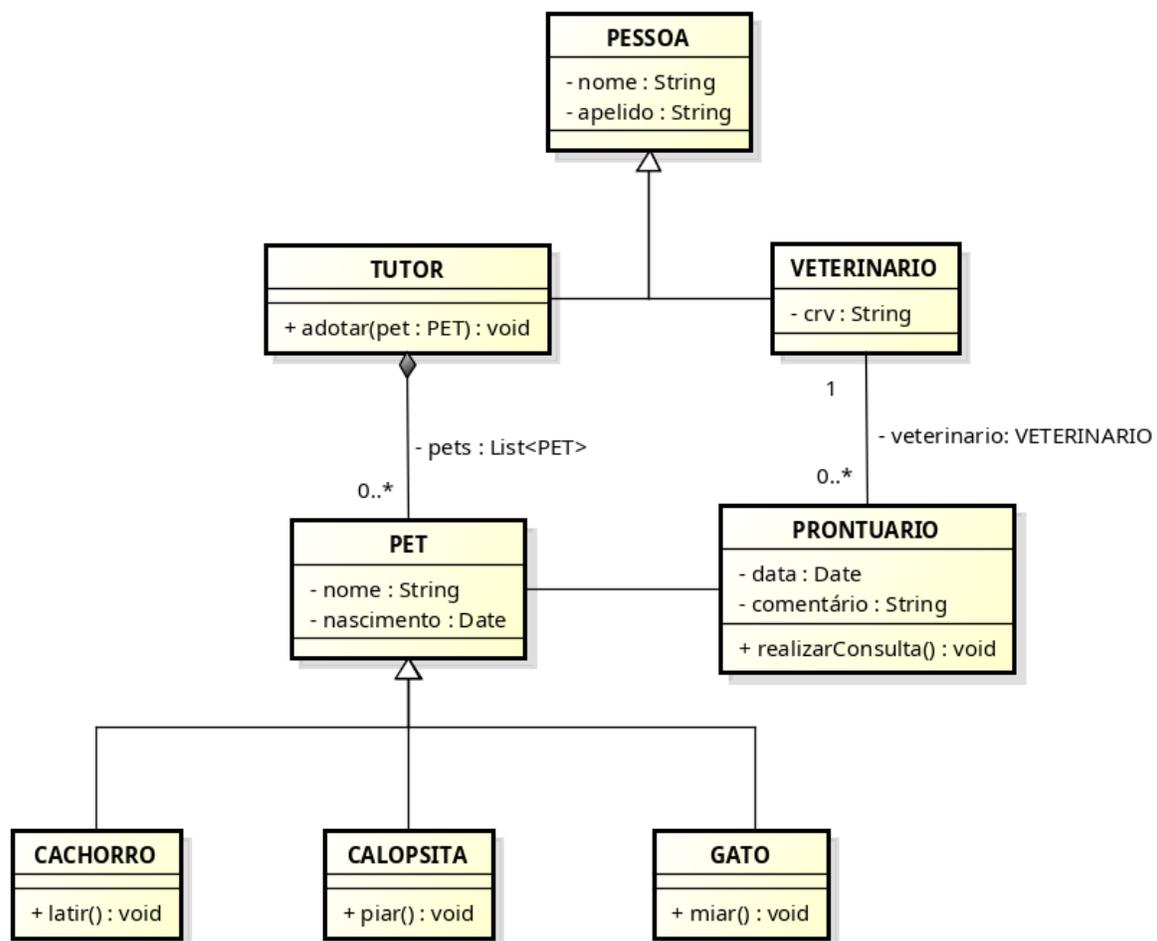


Programação Orientada a Objetos

Crie uma pasta com seu **Nome_Sobrenome** e crie seu projeto. Ao final da prova, envie para o e-mail **pantoja@cefet-rj.br** essa pasta zipada com o nome do arquivo como **Nome_Sobrenome.zip**.

Para cada linha ou trecho de código, insira um comentário acima explicando o raciocínio envolvido na programação. Trechos sem explicação, não serão considerados na correção.

1. (10%) Criar as classes do modelo abaixo dentro de um pacote chamado **pets**. Completamente com os atributos que achar necessário.



2. (10%) Criar os métodos **getters** e **setters** para todas as classes.
3. (10%) Criar os métodos construtores.

4. (10%) Instanciar:
 - (3%) dois Tutores;
 - (3%) dois Veterinários;
 - (4%) um Cachorro Kate e uma Calopsita Bob.
5. (10%) Implementar o método **adotar** em Tutor. Realizar a adoção da Kate e do Bob.
6. (10%) Realizar uma consulta para o Bob.
7. (10%) Criar um método **getInfo** para cada classe. Sobrescreva-o sempre que houver a possibilidade.
8. (10%) Para cada Pet de um Tutor, imprimir na tela suas informações completas: dados do Tutor, do Pet e dos atendimentos que este tiver (incluindo o Médico que atendeu).
9. (10%) Implementar para cada tipo de Pet seu método específico.
10. (10%) Para cada Pet de um Tutor, fazer a chamada ao método deste Pet.