

**EP2\_3 Classe Jovem\_Cientista** — Encapsulamento com Getters e Setters

Um dos pilares da Programação Orientada a Objetos (POO) é o **encapsulamento**, que protege os dados internos de um objeto e controla seu acesso por meio de métodos públicos.

Sua tarefa é:

- Criar a classe **Jovem\_Cientista** com **atributos privados**: nome, idade e área\_de\_interesse.
- Utilizar um **construtor** para inicializar os atributos.
- Criar métodos públicos:
  - `getNome()` e `setNome()` para acessar e modificar o nome.
  - `getIdade()` e `setIdade()` para acessar e modificar a idade.
  - `getAreaDeInteresse()` apenas para leitura da área de interesse.
  - `apresentar_jovem_cientista()` para apresentar os atributos formatados da classe.
  - `obter_area_de_interesse()` para retornar a área de interesse como string.
- Apresentar a saída formatada para cada método escolhido na entrada de dados, conforme exemplo a seguir.

**Exemplo de Entrada:**

Maria Silva, 15, Matemática; apresentar\_jovem\_cientista()

**Exemplo de Saída:**

Nome: Maria Silva, Idade: 15, Área de Interesse: Matemática