

### **ATIVIDADE 1**

Crie uma classe cliente e apresente os atributos e métodos referentes a esta classe, em seguida crie um objeto cliente, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.

### **ATIVIDADE 2**

Crie uma classe avião e apresente os atributos e métodos referentes a esta classe, em seguida crie um objeto avião, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.

### **ATIVIDADE 3**

Crie uma classe produto eletrônico e apresente os atributos e métodos referentes a esta classe, em seguida crie um objeto produto eletrônico, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.

### **ATIVIDADE 4**

Crie uma classe funcionário e apresente os atributos e métodos referentes esta classe, em seguida crie um objeto funcionário, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.