**Exercícios de Programação Orientada a Objetos**

**\*OBS: Utilize POO em todos os projetos, crie as classes/models dos objetos.**

1. Criar um programa que leia um aluno. Crie uma classe aluno com as seguintes propriedades: Nome, Curso, Idade, RG, Bolsista (boolean).
2. Criar um objeto de um celular, com as propriedades cor, modelo, tamanho. Com os métodos, ligar, desligar, fazer ligação, enviar mensagem. Só será possível executar tais métodos se o celular estiver ligado.
3. Crie um programa que leia produtos e dentro deste produto, crie um método que reserve este produto. \*\*Dando dicas: Será necessário utilizar um valor booleano.