**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. Desenvolver um programa que leia 5 carros. Crie uma classe com as propriedades: Modelo, Marca, Placa e Cor.
3. Criar uma cópia do exercício anterior, criando a classe de carro elétrico, herdando a classe do carro e adicionando a propriedade bateria.
4. Crie um programa que leia produtos e dentro deste produto, crie um método que reserve este produto.