1-Usando a linguagem de programação Java, crie uma classe denominada Funcionário que possua os seguintes atributos: matricula (registro do funcionário), nome, salario, situação (valor booleano que indica se o funcionário está ativo ou não na empresa).

A classe deve ter os seguintes métodos:

* Reajustar: quando executado atualiza o salário do funcionário conforme uma porcentagem informada ao objeto.
* Demitir: quando executado atualiza a situação do funcionário.
* Imprimir: quando executado imprime, na tela, as informações do funcionário.

Faça um programa que use a classe criada..

2-Construa, aplicando os princípios do POO, usando a linguagem de programação Java, um software que simule a operação de um conversor monetário. Esse equipamento recebe três informações: valor a ser convertido, a taxa (valor de referência da conversão) e o tipo de conversão a ser feita (Real:Dolar; Dolar:Real). Todas as informações são dadas pelo usuário. Dadas essas informações o equipamento faz a conversão do valor informado exibindo-o para o usuário.

3-Construa, aplicando os princípios do POO, um programa usando a linguagem de programação Java, que simule o funcionamento de uma calculadora com as seguintes características:

A calculadora recebe três informações e armazena uma. Das três informações recebidas, duas correspondem a valores numéricos e uma corresponde a um símbolo do conjunto {+, -, \*, /}, os quais representam, respectivamente, as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão. A informação armazenada corresponde ao resultado da operação proveniente das informações recebidas, sendo:

Se o símbolo fornecido for + , a calculadora calcula o resultado obtido da soma dos dois valores numéricos recebidos, armazena o resultado e o exibe.

Se o símbolo fornecido for - , a calculadora calcula o resultado obtido da subtração do segundo valor numérico do primeiro valor numérico, armazena o resultado e o exibe.

Se o símbolo fornecido for \* , a calculadora calcula o resultado obtido da multiplicação do primeiro valor numérico obtido pelo segundo valor numérico obtido, armazenará o resultado e o exibe.

Se o símbolo fornecido for / , a calculadora calcula o resultado obtido da divisão do primeiro valor numérico obtido pelo segundo valor numérico obtido, armazena o resultado e o exibe.

4-Escreva uma classe cujos objetos representam alunos de uma determinada disciplina.

Cada objeto (aluno) deve ser capaz de informar se o mesmo está ou não aprovado na disciplina.

O aluno está aprovado se a média final é maior ou igual a 6.

A média final é calculada da seguinte forma: média aritmética das notas dos instrumentos de avaliação (três instrumentos de avaliação), as quais correspondem a valores numéricos que, além do nome do aluno, são guardados em cada objeto (aluno).

Faça um programa, usando a linguagem de programação Java, que crie três alunos. O programa deve receber do usuário as informações de cada aluno e, para cada um, informar se ele está ou não aprovado.