

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.
4. Crie uma classe Calculadora que faça as quatro operações básicas (soma, subtração, multiplicação e divisão). Crie uma classe derivada CalculadoraCientifica que, além das operações básicas, faça cálculos de potência;
5. Desenvolver um sistema de uma pizzeria utilizando Orientação a Objetos. Criar classe:
 - a. Pizza - Deverá ter os seguintes atributos: Tipo (Exemplo, doce ou salgada), Nome, Preço, Tamanho.
 - b. Pedido – Deverá ter os seguintes atributos: DataPedido, PizzaModel (Classe que declaramos anteriormente), EnderecoDeEntrega e PrevisaoEntrega (Será a Data do pedido + 30min). Métodos: LerPedido()
****Deverá ler todas informações referentes ao pedido.**