

1 – Crie a classe Trabalhador com os atributos matrícula, nome e salário. Crie uma outra classe com o método main e peça ao usuário para cadastrar 3 trabalhadores. Lembre-se que ninguém pode ganhar menos que um salário mínimo.

2 – Crie a classe Eleitor com os atributos idade, sexo, nome e numero do título. Faça um método que retorne se a pessoa é Obrigada, Desobrigada ou impedida de votar. Crie outra classe para testar.

3 – Crie a classe Boleto com os atributos vencimento, valor, desconto, um booleano se está pago e nome do cliente. Crie um construtor para que todos dados sejam passados no momento da instanciação dos objetos. Crie um método que retorne o valor líquido do boleto. Crie também um método pagar que altera o boleto para pago.

4- Escreva um código em Java que apresente a classe Pessoa, com atributos nome, endereço e telefone e, o método imprimir (Imprime todos os dados da pessoa). O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. Não esqueça de adicionar os métodos Get,s e Set's. Crie a classe TestaPessoa, instancie 2 pessoas e teste os métodos. Veja que cada pessoa possui seus próprios atributos.

5) Crie uma classe Produto para representar um produto do mundo real. Sua classe deverá conter os seguintes atributos e métodos:

Um campo de dados privado do tipo String chamado nome, que representará o nome do produto.

Um campo de dados privado do tipo double chamado precoCusto, que guardará o preço de custo do produto.

Um campo de dados privado do tipo double chamado precoVenda, que guardará o preço de venda do produto.

Um campo de dados privado do tipo double chamado margemLucro, que guardará a margem de lucro do produto.

Métodos públicos get() e set() para os atributos acima. Modifique o método setPrecoVenda() para que o preço de venda não seja inferior ao preço de compra. Caso isso aconteça, exiba uma mensagem alertando o usuário.

Crie um método chamado calcularMargemLucro() que calculará a margem de lucro do produto.

Crie um método chamado getMargemLucroPorcentagem() que retornará a margem de lucro como percentual.

Para finalizar, no método main() da classe de teste, crie um novo objeto da classe Produto, peça para o usuário informar os preços de custo e de venda e exiba a margem de lucro em moeda e em percentual.