

1. Faça uma classe chamada Cliente que implemente Serializable e que contenha os atributos privados cpf, nome e fone. Implemente nessa classe:
 - Métodos get e set;
 - Três tipos de método Construtor;
 - Método toString para retornar os dados de todos os atributos.
 - Um método para persistir os dados no disco
 - Um método para ler os dados do disco
2. Crie outra classe para gerar manipular um objeto serializado testando as funcionalidades do exercício anterior.
3. Faça uma aplicação identificando as classes, atributos e métodos necessários para modelar e implementar uma garrafa contendo um status para saber se já foi aberta e um valor em ml para saber seu conteúdo.
4. Faça uma aplicação identificando as classes, atributos e métodos necessários para modelar e implementar uma TV contendo um status para saber se está ligada ou desligada e valores do nível de volume e do número do canal. Métodos para mudar o canal (de um em um) e aumentar/reduzir o volume. A troca de volume e canal apenas devem funcionar com a TV ligada.
5. Crie uma classe usando Reflection contendo um método que recebe o nome de uma classe qualquer, e armazena em arquivo texto a estrutura de seus atributos. Considere armazenar o nome do atributo, seu tipo e os modificadores associados a cada atributo.