

Objetivo: Praticar a criação de classes com atributos e métodos em Java, aplicando conceitos de orientação a objetos em situações reais.

1. Sistema de Controle de Estoque

- Crie uma classe `Produto` com os seguintes atributos:
 - `nome: String`
 - `codigo: int`
 - `quantidade: int`
 - `preco: double`
- Crie métodos para:
 - Adicionar um novo produto ao estoque.
 - Remover um produto do estoque.
 - Atualizar a quantidade de um produto no estoque.
 - Buscar um produto pelo código.
 - Listar todos os produtos no estoque.
- Crie uma classe `Estoque` que utiliza a classe `Produto` para gerenciar o estoque de uma loja.

2. Sistema de Vendas

- Crie uma classe `Venda` com os seguintes atributos:
 - `data: String`
 - `cliente: String`
 - `produtos: Lista de Produto`
 - `valorTotal: double`
- Crie métodos para:
 - Adicionar um novo produto à venda.
 - Remover um produto da venda.
 - Calcular o valor total da venda.
 - Finalizar a venda e gerar um recibo.
- Crie uma classe `Caixa` que utiliza a classe `Venda` para gerenciar as vendas de uma loja.

3. Simulação de Conta Bancária

- Crie uma classe `Conta` com os seguintes atributos:
 - `numero: int`
 - `titular: String`
 - `saldo: double`
- Crie métodos para:
 - Sacar dinheiro da conta.
 - Depositar dinheiro na conta.
 - Transferir dinheiro para outra conta.
 - Consultar o saldo da conta.
- Crie uma classe `Banco` que utiliza a classe `Conta` para gerenciar as contas de seus clientes.

4. Gerenciamento de Alunos

- Crie uma classe `Aluno` com os seguintes atributos:
 - `nome`: `String`
 - `matricula`: `int`
 - `curso`: `String`
 - `notas`: `Lista de double`
- Crie métodos para:
 - Calcular a média das notas do aluno.
 - Verificar se o aluno está aprovado ou reprovado.
- Crie uma classe `Turma` que utiliza a classe `Aluno` para gerenciar os alunos de uma turma.

5. Jogo da Forca

- Crie uma classe `JogoDaForca` com os seguintes atributos:
 - `palavra`: `String`
 - `letrasChutadas`: `Lista de char`
 - `acertos`: `int`
 - `erros`: `int`
- Crie métodos para:
 - Iniciar o jogo com uma nova palavra.
 - Chutar uma letra.
 - Verificar se a letra chutada está na palavra.
 - Verificar se o jogador ganhou ou perdeu o jogo.