1. Criar uma classe Carro.

**Atributos**: nome e cor.

Criar uma classe Agencia.

**Atributo**: nome

Lista de Carros, usando o ArrayList.

**Método:** **adicionaCarro**, passando o objeto **Carro** como parâmetro.

**Método**: **getQuantidadeCarro()**

Retorna a quantidade de carros.

Criar classe **Principal**, com o método main.

Criar dois objetos para Carro, um chamado Palio e de cor Cinza.

Outro chamado Gol e de cor Preta.

Criar um objeto Agencia

Chamar o método **adicionaCarro**, passando o objeto como parâmetro. Primeiro o palio e depois o Gol.

Chamar o método **getQuantidadeCarro().**

1. Criar uma classe Fruta.

**Atributos**: nome

Criar uma classe Sacolao.

**Atributo**: nome

Lista de Frutas, usando o ArrayList.

**Método:** **adicionaFruta**, passando o objeto **Fruta** como parâmetro.

**Método**: **getQuantidadeFruta()**

Retorna a quantidade de frutas.

Criar classe **Principal**, com o método main.

Criar três objetos para Fruta, uma chamada uva, outra chamada melancia e outra banana.

Criar um objeto Sacolao

Chamar o método **adicionaFruta**, passando o objeto como parâmetro. Primeiro a uva, depois a melancia e depois banana.

Chamar o método **get QuantidadeFruta().**

1. Criar uma classe Moto.

**Atributos**: nome e cor.

Criar uma classe Agencia.

**Atributo**: nome

Lista de Motos, usando o ArrayList.

**Método:** **adicionaMoto**, passando o objeto **Moto** como parâmetro.

**Método**: **getQuantidadeMoto()**

Retorna a quantidade de carros.

Criar classe **Principal**, com o método main.

Criar dois objetos para Moto, uma chamada CG e de cor Vermelha.

Outra chamada Tyger e de cor Cinza.

Criar um objeto Agencia

Chamar o método **adicionaMoto**, passando o objeto como parâmetro. Primeiro o CG e depois o Tyger.

Chamar o método **get Quantidade Moto().**