Se você está com dificuldade em alguma parte desse capítulo, aproveite e treine tudo o que vimos nos pequenos programas abaixo:

Programa 1

Classe: Pessoa

Atributos: nome, idade.

Método: void fazAniversario()

Crie uma pessoa, coloque seu nome e idade iniciais, faça alguns aniversários (aumentando a idade) e imprima seu nome e sua idade.

Programa 2

Classe: Porta

Atributos: aberta, cor, dimensaoX, dimensaoY, dimensaoZ

Métodos: void abre(), void fecha(), void pinta(String s), boolean estaAberta()

Crie uma porta, abra e feche a mesma, pinte-a de diversas cores, altere suas dimensões e use o

método estaAberta para verificar se ela está aberta.

Programa 3

Classe: Casa

Atributos: cor, porta1, porta2, porta3

Método: void pinta(String s), int quantasPortasEstaoAbertas()

Crie uma casa e pinte-a. Crie três portas e coloque-as na casa; abra e feche as mesmas como desejar. Utilize o método quantasPortasEstaoAbertas para imprimir o número de portas abertas.