

1) a) Seja a classe **Departamento**. Copie-a para o seu projeto.

```
public class Departamento{

    //----- atributos-----
    private int numero;
    private String nome;

    //----- construtor-----
    public Departamento( int num, String nom)  {
        setNumero(num);
        setNome(nom);
    } // fim do construtor

    //-----métodos-----

    public void setNumero(int n ) {
        if (n >0)
            numero= n;
    } //--fim do método setNumero -----

    public void setNome(String n ) {
        if (n.length() >0)
            nome = n;
    } //---fim do método setNome -----

    public int getNumero( ) {
        return numero;
    } //---fim do método getNumero -----

    public String getNome( ) {
        return nome;
    } //---fim do método getNome -----

} //fim da classe
```

1) b) Faça um diagrama de objeto e programe a classe **Funcionario**, conforme descrição a seguir.
Obs. O diagrama deve representar o funcionário “*Pedro Silva*” do departamento “*RH*” de número 25. O salário atual deste funcionário é de 1.200,34 reais.

A classe **Funcionário** deve ter os atributos nome, depto (do tipo Departamento) e salario. A classe deve oferecer dois construtores: um construtor que recebe os três parâmetros para configurar os atributos e outro construtor que recebe o nome do funcionário, o número e o nome do departamento e o salário do funcionário. A classe deve oferecer algumas funcionalidades através dos métodos abaixo especificados:

- **getNome** : devolve o nome do funcionário.
- **getSalario**: devolve o salário do funcionário.
- **getDepartamento**: devolve o departamento (do tipo Departamento) do funcionário
- **reajustaSalario**: recebe um código de reajuste (1, 2 ou 3) e:
 - ➡ se código = 1, reajuste de 20%.
 - ➡ se código = 2, reajuste de 5% .
 - ➡ se código = 3, reajuste de 13%.
- **reajustaSalario**: recebe um código de reajuste (1, 2 ou 3) para aplicar os mesmos reajustes especificados acima e recebe também um valor limite, em reais. Os funcionários do departamento 25 que após o reajuste ficarem com um salário inferior ao valor limite têm direito a mais um bônus de 57,00 reais.

1) c) Faça uma classe de teste, como segue:

- i) crie (instancie) um funcionário com dados lidos do teclado;
- ii) leia, do teclado um código de reajuste. Se código inválido, exiba uma mensagem de erro e encerre o programa.
- iii) Se código válido, realize o que for necessário para aplicar o reajuste (sem valor limite) e exibir a seguinte tela:

NOME FUNC	SALARIO ANTERIOR	SALARIO REAJUSTADO	NOME DEPTO
<----->	XXXXX.XX	XXXXX.XX	<----->

2) Faça um projeto com duas classes: Pessoa e Data (já pronta da lista 2).

Os objetos da classe Pessoa devem armazenar o nome, o peso, a altura, o email e a data de nascimento da pessoa (do tipo Data). Você deve pensar em alguns métodos úteis para colocar na classe Pessoa. Seja criativo!

Sugestões:

- um método para calcular a idade da pessoa.
- um método que retorne true se a pessoa já atingiu a maioridade.
- etc.