

1. Criar uma classe concreta Pessoa – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - ✓ nome;
 - ✓ endereço;
 - ✓ telefone;
 - ✓ email;
 - ✓ 2 Construtores;
 - ✓ sets e gets;
 - ✓ toString.
2. Criar uma subclasse concreta Estudante de Pessoa – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - ✓ matricula;
 - ✓ curso;
 - ✓ campus;
 - ✓ 2 Construtores;
 - ✓ sets e gets;
 - ✓ toString.
3. Criar uma subclasse concreta Trabalhador de Pessoa – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - ✓ função;
 - ✓ departamento;
 - ✓ salário;
 - ✓ 2 Construtores;
 - ✓ gets e sets;
 - ✓ toString;
4. Criar uma subclasse concreta Graduado de Estudante – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - ✓ ano da conclusão;
 - ✓ ano da colação de grau;
 - ✓ número do diploma;
 - ✓ 2 Construtores;
 - ✓ sets e gets;
 - ✓ toString.
5. Você foi contratado para ajudar na implementação de uma loja virtual para vendas, através da Web, de livros, CDs de músicas, Tvs e notebooks. No seu primeiro dia de trabalho, seu chefe lhe mostrou a seguinte estrutura que é utilizada para representar todos os produtos a serem vendidos pela loja:
 - Classes Abstrata:
 - ✓ Produto - código, obter a descrição completa do produto, obter o preço de venda do produto e obter o tipo do produto.
 - Classes Concretas:
 - ✓ Livro – título, autor, tradutor, editora e ano de publicação.
 - ✓ CD de músicas – nome do album, banda, cantor e gênero musical.
 - ✓ Notebook – marca, modelo, memória RAM, capacidade do HD/SSD, processador, tamanho da tela e sistema operacional;
 - ✓ TV - modelo, marca, sistema operacional e tamanho da tela.

Obs. Para todos os exercícios propostos acima: criar o modelo na UML e na Linguagem e construir os respectivos programas sem entrada de dados com interface gráfica.