

1 - Crie uma classe que modele uma conta corrente. A classe deve possuir os seguintes atributos: número da conta, nome do correntista e saldo. Os métodos são os seguintes: depósito e saque. O saldo deve ser definido inicialmente com 0 (zero). A cada depósito ou saque efetuado deve ser mostrado o nome do correntista e o saldo atualizado.

2 - Crie uma classe que modele uma pessoa. A classe deve possuir os seguintes atributos: nome, idade, peso e altura. Os métodos são os seguintes: envelhecer (um ano por vez), engordar (informar quantidade de quilos) e emagrecer (informar quantidade de quilos). Por padrão, a cada ano que uma pessoa envelhece, sendo a idade dela menor que 21 anos, ela deve crescer 1 cm.

3 - Crie uma classe que modele uma bomba de combustível. A classe deve possuir os seguintes atributos: número da bomba, tipo de combustível, valor do litro de combustível e quantidade de combustível. Os métodos são os seguintes:

- `abastecerPorValor()`: método onde é informado o valor a ser abastecido e mostra a quantidade de litros que foi colocada no veículo.
- `abastecerPorLitro()`: método onde é informado a quantidade em litros de combustível e mostra o valor a ser pago pelo cliente.
- `alterarValor()`: altera o valor do litro do combustível.
- `alterarQuantidadeCombustivel()`: altera a quantidade de combustível restante na bomba.
- `status()`: mostra os dados da bomba de combustível.

Observação: sempre que acontecer um abastecimento é necessário atualizar a quantidade de combustível total na bomba.

4 - Escreva uma classe que modele uma lâmpada, com os atributos marca, potência e estado (ligada, desligada ou quebrada). Desenvolva métodos para ligar, desligar e quebrar uma lâmpada. A cada vez que a lâmpada for ligada deve ser mostrada a marca e a potência da lâmpada, além do número total de acendimentos que ocorreram.

Observe que:

- Uma lâmpada já ligada não pode ser ligada novamente.
- Uma lâmpada já desligada não pode ser desligada novamente.
- Uma lâmpada quebrada não pode ser ligada nem desligada.

No programa principal, instancie 2 lâmpadas. Exemplos de marcas: Philips, Osram, Elgin. Exemplos de potências: 40, 60, 80.