

# PROJETO ENTRA21

## Lista de Exercícios 2 – MÉTODOS

1. Escreva uma classe para representar uma lâmpada. Desenvolva métodos para ligar, desligar, `mostrarEstado` e `mudarEstado` da lâmpada.
2. Cria uma classe para representar uma conta corrente que possui um número, um saldo, um status que informa se ela é especial ou não, um limite. Desenvolva métodos para realizar saque (verificando se o cliente pode realizar saques), depositar dinheiro, consultar saldo e verificar se o cliente está usando cheque especial ou não. Desenvolva um programa para testar essa classe.
3. Escreva uma class para representar um Aluno. Adicione atributos relacionados às características de um Aluno, como nome, matricula, curso que está matriculado, nome de 3 disciplinas que está cursando e as notas dessas 3 disciplinas. Desenvolva um método para verificar se o aluno está aprovado (nota maior ou igual a 7) em uma determinada disciplina. Escreva um programa para testar essa classe, que pede as informações do aluno ao usuário e ao final informa o nome das disciplinas, mostra as notas e mostra se o aluno foi aprovado ou não.
4. Reescreva o exercício 6 da aula 20 (Jogo da Velha). Desenvolva uma classe para representar o Jogo da Velha. Desenvolva uma classe para testar o Jogo.