

Crie um projeto no BlueJ. Neste projeto, coloque a classe Teclado. Faça o que é pedido abaixo neste projeto:

- **Exercício 1.** Crie uma classe chamada Cor, que possui 3 inteiros como atributos, sendo eles r, g e b. Crie 2 construtores para essa classe. Além disso, crie os métodos de acesso de todos os atributos. Além disso, crie o método toString() para esta classe.

- **Exercício 2.** Crie uma classe chamada Computador, que possui 5 atributos, sendo eles a marca, a velocidade, o preço, o ano de fabricação e um atributo que indica se o computador é novo. Crie 2 construtores para essa classe. Além disso, crie os métodos de acesso de todos os atributos. Além disso, crie o método toString() para esta classe. Na classe Computador, crie um método chamado aplicaImposto, que recebe um double referente ao valor de imposto e aplica este imposto no valor do computador.
- **Exercício 3.** Crie uma classe chamada Lampada, que possui um atributo indicando se a lâmpada está ligada. Crie 2 construtores para essa classe. Além disso, crie os métodos de acesso de todos os atributos. Além disso, crie o método toString() para esta classe.

- **Exercício 4.** Crie uma classe chamada Produto, que possui um nome, um valor, uma descrição (tipo String) e uma quantidade em estoque. Crie 2 construtores para essa classe. Além disso, crie os métodos de acesso de todos os atributos. Além disso, crie o método toString() para esta classe.

- **Exercício 5.** Crie uma classe chamada Principal. Nesta classe, crie 3 instâncias de cada classe criada anteriormente, recebendo todas informações necessárias para a criação dos objetos pelo Teclado. Em seguida, imprima as informações dos objetos criados.

- **Exercício 6.** Altere alguma informação (as que você escolher) de 3 destes objetos, recebendo as informações novas pelo Teclado. Em seguida, imprima apenas a informação nova dos objetos alterados, de maneira organizada e legível.

- **Exercício 7.** Aplique um determinado imposto em uma das instâncias de Computador criadas, imprimindo o valor do imposto na tela. O valor do imposto deve ser lido pelo Teclado.