

### Exercício 1: Sistema de Biblioteca

**Descrição:** Crie um sistema simples para gerenciar um único livro. A classe Livro deve ter título, autor e ano de publicação, e métodos para exibir suas informações.

#### UML Sugerido:

- Classe Livro
  - Atributos: titulo (String), autor (String), anoPublicacao (int)
  - Métodos: Construtor, getters e setters, exibirInformacoes()

Implemente a classe em Java e crie um método para mostrar os detalhes do livro no main.

---

### Exercício 2: Cadastro de Aluno

**Descrição:** Crie um sistema para cadastrar um único aluno. A classe Aluno deve ter nome, matrícula e nota, e um método para exibir os dados.

#### UML Sugerido:

- Classe Aluno
  - Atributos: nome (String), matricula (String), nota (double)
  - Métodos: Construtor, getters e setters, exibirDados()

Implemente a classe e mostre os dados do aluno no main.

---

### Exercício 3: Banco Simples

**Descrição:** Modele um sistema bancário básico com uma classe Conta que possui número, titular e saldo, e métodos para depósito e saque.

#### UML Sugerido:

- Classe Conta
  - Atributos: numero (String), titular (String), saldo (double)
  - Métodos: Construtor, depositar(double valor), sacar(double valor), getSaldo()

Implemente a classe e teste as operações de depósito e saque no main.

---

#### **Exercício 4: Loja de Produto**

**Descrição:** Crie um sistema para gerenciar um único produto em uma loja. A classe Produto deve ter nome, preço e quantidade em estoque, e um método para realizar uma venda (reduzir o estoque).

#### **UML Sugerido:**

- Classe Produto
  - Atributos: nome (String), preco (double), quantidade (int)
  - Métodos: Construtor, getters e setters, vender(int quantidade)

Implemente a classe e simule uma venda no main.