

## Programa 1

Classe: Pessoa

Atributos: nome, idade. Método: void fazerAniversario(). Adicione os métodos do tipo get e set para todos os atributos.

Crie uma pessoa, coloque seu nome e idade iniciais, faça alguns aniversários (aumentando a idade) e imprima seu nome e sua idade.

## Programa 2

Classe: Porta

Atributos: aberta, cor, dimensaoX, dimensaoY, dimensaoZ. Métodos: void abre(), void fecha(), void pinta(String s), boolean estaAberta().

Crie uma porta, abra e feche a mesma. Pinte-a de diversas cores, altere suas dimensões e use o método estaAberta para verificar se ela está aberta. Observe que para alterar as dimensões da porta, você precisará definir e utilizar métodos do tipo set.

## Programa 3

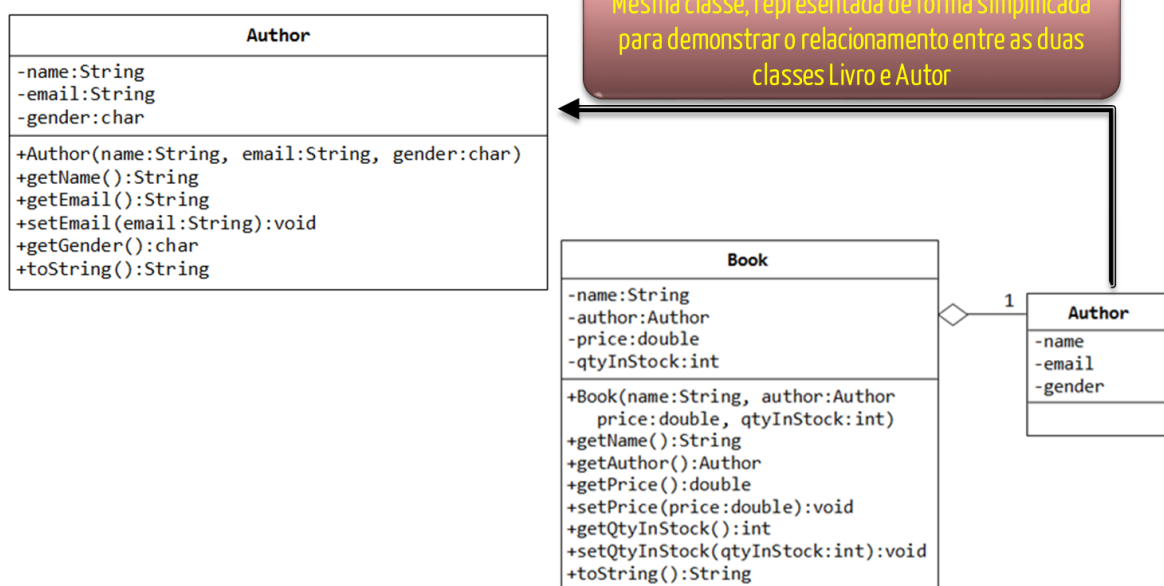
Classe: Casa

Atributos: cor, porta1, porta2, porta3

Método: void pinta(String s), int quantasPortasEstaoAbertas()

Crie uma casa e pinte-a. Crie três portas e coloque-as na casa; abra e feche as mesmas como desejar. Utilize o método quantasPortasEstaoAbertas para imprimir o número de portas abertas.

## Programa 4



Escreva um método main que faça as seguintes operações:

- Recebe do usuário os valores de um autor (nome, email e gênero) e crie um objeto do tipo Autor (autor1)

- Execute a mesma coisa novamente para criar um segundo objeto do tipo Autor (autor2).
- Receba do usuário os valores de um Livro (nome, preço e quantidade em estoque) e crie um objeto do tipo Livro (livro1), agora associando ao autor1 criado anteriormente.
- Receba do usuário os valores de um outro Livro e crie um objeto do tipo Livro (livro2), agora associando ao autor2 criado anteriormente.
- Imprima as informações do livro1 e livro2 reusando o método toString criado na classe Livro.