

Exercícios de Fixação

1. Implementar uma classe **Caneta** que deve possuir como características **marca**, **cor** e **tamanho**. Nesta classe devem ser implementados os métodos construtores, getters, setters. Em uma outra classe chamada **CanetaTeste** deverá ser criado um objeto do tipo **Caneta**, atribuir valores e exibir os dados deste objeto.
2. Crie uma classe **Pessoa** que obedeça a descrição apresentada na representação abaixo.
 - Possua os atributos **nome** e **idade**. E os métodos: **dizerONome**, **dizerAldade** e **fazerAniversario**.
 - O método **dizerONome** deve escrever na tela a mensagem: “Olá, meu nome é”, e o valor do atributo **nome**.
 - O método **dizerAldade** deve escrever na tela a mensagem: “Olá, eu tenho X anos”, onde X é o valor do atributo **idade**.
 - O método **fazerAniversario** deve adicionar 1 à idade da Pessoa
 - Crie também um método **main** que realize as seguintes operações:
 - Instancie um objeto do tipo **Pessoa**.
 - Atribua o seu nome ao atributo **nome**.
 - Atribua a sua idade ao atributo **idade**.
 - Chame o método **dizerONome**
 - Chame o método **dizerAldade**
 - Chame o método **fazerAniversario**
 - Chame o método **dizerAldade**
3. Implementar uma classe **Lampada** que deve possuir como características **tipo** (led, fluorescente,), **voltagem**, **cor**, **marca**, **preço**, **potência**, **status**(boolean). Nesta classe devem ser implementados os métodos construtores, getters, setters, **acender** e **apagar**. Em uma outra classe chamada **LampadaTeste** devem ser criados dois objetos do tipo **Lampada**, atribuir valores e exibir os dados deste objeto. O programa deverá informar também qual das duas lâmpadas possui maior potência e também qual das lâmpadas é a mais cara.