**10 exercícios básicos para praticar Orientação a Objetos (OO) em Java:**

**Dica: Esses exercícios proporcionarão prática na criação de classes, atributos, métodos e na interação entre objetos em Java. Lembre-se de considerar conceitos como encapsulamento, herança e polimorfismo ao resolver esses exercícios.**

1)Classe Ponto:

Crie uma classe chamada 'Ponto' com atributos 'x' e 'y' (coordenadas) e métodos para definir e exibir esses valores.

2)Classe Círculo:

Crie uma classe chamada 'Círculo' que utilize a classe 'Ponto' para representar um círculo. Adicione métodos para calcular a área e o perímetro do círculo.

3)Classe Livro:

Crie uma classe chamada 'Livro' com atributos como título, autor e número de páginas. Adicione métodos para exibir informações sobre o livro.

4) Classe Conta Bancária:

Crie uma classe 'ContaBancaria' com atributos como saldo e número da conta. Adicione métodos para depositar, sacar e exibir o saldo.

5)Classe Carro:

Crie uma classe 'Carro' com atributos como modelo, ano e cor. Adicione métodos para ligar, desligar e exibir informações sobre o carro.

6)Classe Triângulo:

Crie uma classe 'Triangulo' com atributos para os lados. Adicione métodos para calcular a área e verificar se é um triângulo equilátero, isósceles ou escaleno.

7)Classe Agenda:

Crie uma classe 'Agenda' para armazenar contatos. Adicione métodos para adicionar, remover e exibir contatos.

8)Classe Aluno:

Crie uma classe 'Aluno' com atributos como nome, matrícula e notas. Adicione métodos para calcular a média das notas.

9)Classe Produto:

Crie uma classe 'Produto' com atributos como nome, preço e quantidade em estoque. Adicione métodos para realizar compras e exibir informações sobre o produto.

10)Classe Empresa:

Crie uma classe 'Empresa' com atributos como nome, CNPJ e lista de funcionários. Adicione métodos para contratar, demitir e exibir informações sobre os funcionários.