Exercício 1

Crie a classe veículo, com os atributos modelo, marca e consumo (quantos km/l).

Faça um construtor para inicializar os atributos da classe.

Escreva um método para mostrar na tela os dados do carro (modelo, marca) e outro método para retornar o valor do consumo.

Faça um arquivo com o método main para testar a classe criada, ou seja, criar um objeto e exibir os dados.

Exercício 2

Escreva a classe Relógio, com os atributos hora, minuto e segundo, e com um construtor que recebe horas, minutos e segundos para inicializar o relógio.

Faça um método da classe para exibir a hora atual. Crie os getters e setters para os atributos.

Faça um programa (main) que crie um objeto do tipo Relógio e exiba a hora atual do relógio.

O relógio não pode aceitar valores inválidos, ou seja, a hora deve estar entre 0 e 23, o minuto e o segundo devem estar entre 0 e 59.

Exercício 3

Considere que você está desenvolvendo um aplicativo de livro eletrônico.

Você deve criar uma classe chamada Ebook com os seguintes atributos:

título, autor, total de páginas e número da página atual.

A classe deve ter os seguintes métodos:

Avançar uma página

Voltar uma página

Mudar para uma página informada

Mostrar o número da página atual

Monstrar os dados do livro

Escreva o app main para criar um objeto e testar os métodos.