

## Lista de Exercícios

1. Crie um novo projeto que defina uma classe para representar um círculo. Dois atributos precisam ser definidos: raio, que é do tipo `double` e possui como valor *default* 1 e cor, que armazenada um valor do tipo `String` e tem como valor *default* “vermelho”. A classe deve implementar os métodos de acesso aos atributos (*getters* e *setters*), além de definir um método para calcular a área do círculo ( $2 * \pi * r^2$ ) e outro para exibir os dados do círculo. Em seguida, crie uma classe contendo o método `main` e instancie dois círculos. Altere a cor e o raio dos círculos, calcule a área e exiba seus dados.

2. Crie uma classe para representar um jogador de futebol, com os atributos nome, posição, nacionalidade, altura e peso. Crie os métodos de acesso aos atributos (*setters* e *getters*) e também um método para imprimir todos os dados do jogador. Além disso, defina um método para calcular o IMC do jogador. Em seguida, crie uma classe com o método `main` utilizando array de objetos para armazenar os dados de até 40 jogadores, de acordo com o desejo do usuário. Ao final, o programa deve exibir todos os dados dos jogadores, bem como o IMC de cada um deles.

3. Crie um novo projeto que defina uma classe para representar um triângulo. Três atributos precisam ser definidos: `l1`, `l2` e `l3`. Cada atributo representa um dos lados do triângulo, do tipo inteiro. A classe deve implementar construtores (padrão e completo), os métodos de acesso aos atributos (*getters* e *setters*), além de definir um método para informar o tipo do triângulo (equilátero, isósceles ou escaleno) e outro para exibir os dados do triângulo. Em seguida, crie uma classe contendo o método `main` e instancie dois triângulos. Exiba os dados de cada triângulo, bem como o seu tipo.

OBS.: Equilátero = três lados iguais, Isósceles = 2 lados iguais e escaleno = todos os lados diferentes.