

## Lista de Exercícios

### Programação Orientada a Objetos

1. Crie uma classe `Animal` com um método `fazerSom()`. Em seguida, crie subclasses `Cachorro` e `Gato` que implementem o método `fazerSom()` de forma apropriada.
2. Crie uma classe `Veiculo` com atributos `marca`, `modelo` e `ano`. Crie subclasses `Carro` e `Moto` que herdem de `Veiculo` e adicionem um atributo específico (por exemplo, `numeroDePortas` para `Carro`).
3. Dê continuidade ao exercício anterior, sobrescrevendo um método `toString()` na classe `Carro` e `Moto` para retornar uma descrição completa do veículo.
4. Crie uma classe `Pessoa` com atributos `nome` e `idade`. Crie uma subclasse `Estudante` que herde de `Pessoa` e adicione um atributo `matricula`.
5. Crie uma classe `Contador` que tenha um atributo estático `contadorInstancias`. Crie uma subclasse `ContadorAvancado` que incremente esse contador toda vez que uma nova instância for criada.
6. Crie uma classe abstrata `Veiculo` com um método abstrato `mover()`. Crie subclasses `Bicicleta` e `Carro` que implementem o método `mover()`.
7. Crie uma classe `Biblioteca` que contém uma lista de `Livro`. Crie uma classe `Livro` que tenha atributos como `titulo` e `autor` e uma subclasse `Revista` que adicione um atributo `periodicidade`.
8. Crie uma classe `Contato` com atributos `nome` e `telefone`. Crie subclasses `ContatoPessoal` e `ContatoProfissional` que herdem de `Contato` e adicionem atributos específicos.
9. Crie uma classe `Veiculo` com atributos `modelo` e `ano`. Crie subclasses `Caminhao` e `Onibus` que herdem de `Veiculo` e adicionem atributos como `capacidadeCarga` e `numeroPassageiros`, respectivamente.
10. Crie uma classe `Forma` com um atributo `cor`. Crie subclasses `Circulo` e `Quadrado` que herdem de `Forma` e adicionem atributos específicos como `raio` e `lado`.