

1. O que são métodos getters e setters? Porque devem ser usados?
2. Explique o que significa um atributo static e um atributo final de uma classe. Dê exemplos em que devemos usá-los
3. Compare interface com classe abstrata
4. Explique e dê exemplos de exceções checked e unchecked. Explique as palavras reservadas throw e throws
5. Considere um sistema de controle de transfusão de sangue. Apresente o código essencial que satisfaz as seguintes restrições:
  - Serão cadastradas pessoas com tipos sanguíneos A, B e O
  - Não pode haver transfusão de sangue entre pessoas com tipos sanguíneos diferentes. Implemente esse controle usando classes genéricas
  - Para receber uma doação, uma pessoa entra em uma fila de espera. Implemente o controle da fila de espera usando o Padrão de Projeto Observer. Esse controle deve impedir que uma pessoa seja adicionada a uma lista de espera mais de uma vez ao mesmo tempo