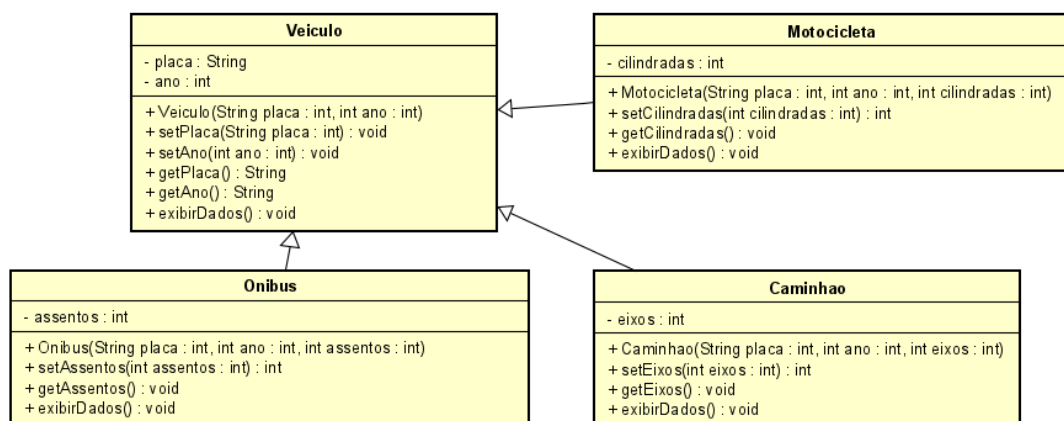


1. Crie uma classe para representar um jogador de futebol, com os atributos nome, posição, data de nascimento, nacionalidade, altura e peso. Crie os métodos públicos necessários para sets e gets e também um método para imprimir todos os dados do jogador. Crie um método para calcular a idade do jogador e outro método para mostrar quanto tempo falta para o jogador se aposentar. Para isso, considere que os jogadores da posição de defesa se aposentam em média aos 40 anos, os jogadores de meio-campo aos 38 e os atacantes aos 35.
2. Crie uma classe chamada Ingresso, que possui um valor em reais e um método imprimirValor(). Crie uma classe IngressoVIP, que herda de Ingresso e possui um valor adicional. Crie um método que retorne o valor do ingresso VIP (com o adicional incluído). Crie um programa para criar as instâncias de Ingresso e IngressoVIP, mostrando a diferença de preços.
3. Crie uma classe Elevador para armazenar as informações de um elevador de prédio. A classe deve armazenar o andar atual (térreo = 0), total de andares no prédio (desconsiderando o térreo), capacidade do elevador e quantas pessoas estão presentes nele. A classe deve também disponibilizar os seguintes métodos:
 - **Inicializar:** que deve receber como parâmetros a capacidade do elevador e o total de andares no prédio (os elevadores sempre começam no térreo e vazio);
 - **Entrar:** para acrescentar uma pessoa no elevador (só deve acrescentar se ainda houver espaço);
 - **Sair:** para remover uma pessoa do elevador (só deve remover se houver alguém dentro dele);
 - **Subir:** para subir um andar (não deve subir se já estiver no último andar);
 - **Descer:** para descer um andar (não deve descer se já estiver no térreo);
 - Obs.: Encapsular todos os atributos da classe (criar os métodos set e get).
4. Implemente um projeto a partir do UML apresentado abaixo:



Atenção: os métodos exibirDados envolvem polimorfismo, podem fazer métodos diferentes para exibir cada objeto.

5. Crie um programa para um sistema de locação de filmes digitais. O sistema possui filmes nas categorias:

Licenciatura em Computação
Linguagem de Programação II - POO
Universidade Estadual do Ceará - UECE

- lançamento
- promoção
- infantil
- geral

O filme deve ter os seguintes atributos:

- título
- categoria
- preço de locação

Crie os métodos getters e setters para os atributos

Crie um método para calcular o preço da locação

Crie um método para imprimir os atributos.

Use como base para criação das classes as informações abaixo.

- Filmes de um modo geral possui um valor normal de locação de R\$4,00;
- Filmes infantis possui um valor normal de locação + acréscimo de R\$ 2,00;
- Filmes em Lançamento possui um valor normal de locação + acréscimo de R\$ 3,00;
- Filmes em promoção possuem um valor normal de locação + desconto de R\$ 2,00.

- O trabalho deverá ser entregue até o dia **27 de março de 2022** às **23:59:59** através do **Google Sala de Aula**.
- Poderá ser realizado em dupla ou individualmente.
- O trabalho representará 1/3 notas da disciplina.
- Zipe todos os projetos em um único arquivo.
- Você pode exportar o projeto clicando sobre ele, arquivo exportar projeto para zip ou no WINDOWS documentos -> NetBeansProjects