

1. Să se scrie un program Java care definește o clasă denumită **Animal**. Clasa va conține trei attribute: **nume, specie, vârstă**. Programul va afișa aceste informații folosind o metodă numită **afisareAnimal()**. Se va crea un constructor fără parametri care va inițializa aceste câmpuri cu valori implicite: `nume = "Necunoscut"`; `specie = "Necunoscută"`; `vârstă = 0`.

2. Să se realizeze un program Java care definește o clasă numită **Masina**. Clasa va conține cinci attribute: **marca, model, an\_fabricare, culoare, preț**. Programul va citi datele de la tastatură și va crea un obiect de tip "Masina" folosind un constructor parametrizat. Se va realiza o metodă numită **afisareMasina()**, care va cuprinde toate informațiile introduse despre mașină.

3. Se cere să se realizeze o clasă denumită **FacturaServiciu**, care crează o factură emisă pentru un serviciu prestat (ex: reparații, întreținere, consultanță). Clasa va conține următoarele attribute: **denumireServiciu, tarifOra, numarOre, valoareTotala**. Clasa va conține metoda `valoareTotala` calculată ca fiind produsul dintre `tarifOra` și `numarOre`, precum și o metodă **afisareFactura()**, care afișează toate informațiile despre serviciul prestat.