**QUESTÃO 01:**  Crie a classe **Pedido**, considerando que esta deva possuir:

1. Construtor: Deve ter um construtor, cujos parâmetros são: Código do Pedido, Nome do Cliente e Descrição (independente do construtor utilizado o número do pedido deve ser gerado aleatoriamente – utilize *Math.random()* para gerar um número aleatório entre 0 e 1).
2. Atributos
   * 1. Código de Pedido
     2. Nome do Cliente
     3. Descrição do Pedido
3. Métodos
4. Modifica o nome do Cliente
5. Modifica a descrição do pedido
6. Retorna a descrição do pedido
7. Retorna o nome do cliente.

**QUESTÃO 02:** Crie uma classe chamada **UsaPedido** que instancie dois objetos da classe Pedido e que modifique os valores dos atributos: Nome do Cliente e Descrição do Pedido. Antes e após as modificações, deverá imprimir os valores dos mesmos atributos, utilizando os métodos de retorno da classe.

**QUESTÃO 03:** Crie uma classe **Atleta** considerando que esta deve possuir:

1. Construtor: Um construtor vazio e outro contendo o CPF, Nome, Modalidade e Idade do Atleta.
2. Atributos:
   1. CPF
   2. Nome
   3. Modalidade (só pode aceitar uma das seguintes modalidades: futebol, vôlei e basquete)
   4. Idade (não se pode aceitar idades menores de 18 anos)
3. Métodos:
   1. Todos os métodos de acesso.

**QUESTÃO 04:**  Altere a classe anterior para acomodar um método chamado **toString()** que deverá retornar uma String no formato: CPF – Nome - Modalidade - Idade

**QUESTÃO 05:**  Crie uma classe **UsaProjeto**, instancie um objeto da classe Atleta utilizando o construtor completo. Depois chame o método toString para verificar se os dados foram inseridos corretamente.