

1. Codifique as classes do diagrama abaixo::

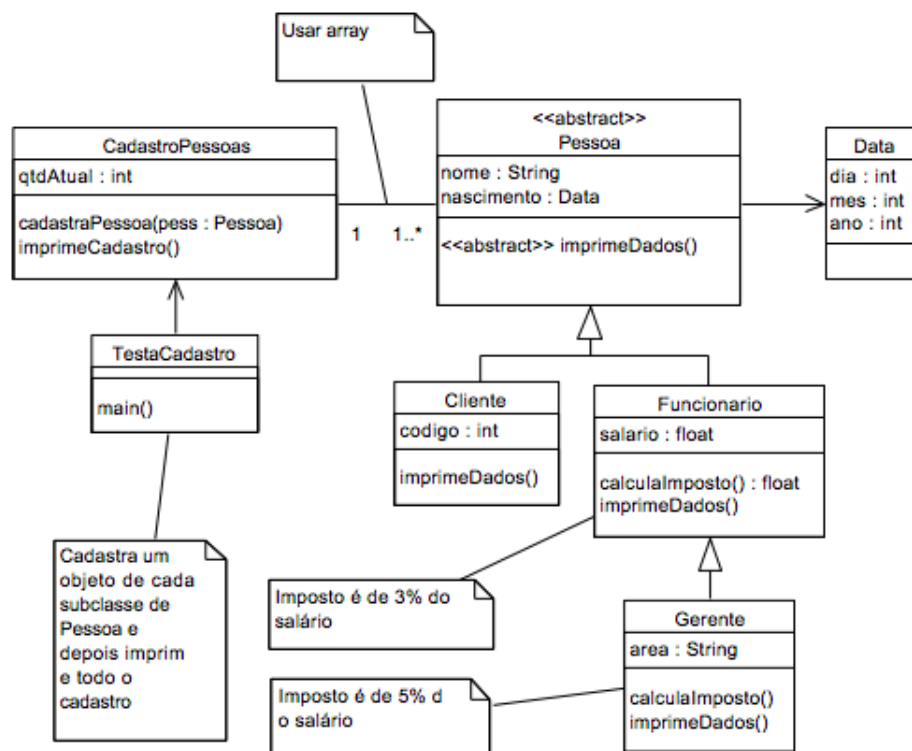


Figura 1: Modelo

Sobrescreva os métodos `toString()` e `equals`. Crie construtores para as classes. Crie uma interface `Imprimivel` que declara um método `imprimeDados`. Faça com que os objetos pessoas tenham o comportamento imprimível.

Divirta-se!