

1. Considere os seguintes itens. Para cada um, identifique pelo menos 3 atributos e 3 comportamentos e, em seguida, escreva uma classe utilizando variáveis de instância para implementar os atributos e métodos para implementar os comportamentos. O corpo dos métodos é irrelevante. Basta colocar uma mensagem a ser impressa (com `System.out.println`, por exemplo) apenas para verificar seu funcionamento. Trata-se de um exercício de modelagem. Dica: o comportamento de determinado objeto não necessariamente é realizado pró-ativamente por ele. Pode ser que um objeto tenha um comportamento que na verdade é iniciado por outro objeto. Por exemplo, uma pessoa pode abrir um livro. Nesse caso, o comportamento abrir pertence ao livro, embora seja a pessoa que o abra.

a) Uma pessoa b) Um professor c) Um peixe d) Um livro e) Um computador f) Uma conta bancária g) Uma universidade h) Um médico i) Um cinema j) Uma mensagem SMS k) Um celular l) Um controle remoto m) Um jogador de futebol n) Um arquivo (pdf, por exemplo)	o) Uma linha telefônica p) Uma tabela do Excel q) Uma base de dados do Access r) Uma empresa s) Um dispensador de dinheiro de um caixa eletrônico t) Uma moeda u) Um engenheiro v) Uma lata de cerveja w) Uma televisão x) Um especialista em vinho y) Um time de futebol z) Um teclado de computador a1) Uma notificação recebida em um smartphone com Android ou Iphone a2) Uma linguagem de programação
---	---

2. Escolha três classes e adicione um construtor que inicializa suas variáveis de instância com valores recebidos como parâmetros.

3. Escreva uma classe de testes para cada uma delas.

4. Faça o diagrama de classes para cada uma das três classes escolhidas. Use um software de modelagem ou faça os desenhos no seu caderno.

5. Faça o modelo de memória da JVM após as três classes terem sido instanciadas e terem suas variáveis de instância inicializadas. Use um software de desenho qualquer ou faça os desenhos no seu caderno.