

1. Classe Funcionario com Bônus Salarial

Crie a classe Funcionario com:

- nome (String)
- salario (double)
- cargo (String)

Método:

- calcularBonus():
 - Se cargo for "Gerente", retorna 20% do salário.
 - Se cargo for "Analista", retorna 10%.
 - Se cargo for "Estagiário", retorna 5%.

No main, crie funcionários, calcule os bônus e exiba os resultados.

2. Classe Disciplina e Aluno

Crie uma classe Aluno:

- Nome e matrícula

Crie a classe Disciplina com:

- Nome, dia e horário (String)
- Array de Alunos
- Método exibir alunos matriculados
- Adicionar novo aluno

3. Gerenciamento de Estoque com ArrayList

Crie a classe Produto com:

- nome (String)
- quantidade (int)

No main, utilize a classe ArrayList para criar uma lista de produtos.

Adicione produtos e implemente um método que exiba os itens com quantidade **menor que 5** (alerta de reposição).

4. Número da Sorte

Crie uma classe que gere um número aleatório entre 1 e 100, e solicite ao usuário um palpite. Caso o usuário erre o palpite, o programa solicite um novo palpite. Quando o usuário acertar o palpite, o programa deve informar quantas tentativas foram necessárias para acertar.

5. Cadastro de Clientes com ID Único

Crie a classe Cliente com:

- id (gerado automaticamente começando em 1000 e incrementando para cada novo cliente)
- nome (String)
- idade (int)

Crie uma lista de Clientes no main para armazenar múltiplos clientes. Adicione clientes e exiba suas informações.

6. Sistema de Login com Tentativas Limitadas

Crie um programa que:

1. Define usuário e senha corretos.
2. Permite **até 3 tentativas** de login.
3. Se falhar 3 vezes, exibe "Conta bloqueada" e encerra o programa.
4. Se acertar, exibe "Login bem-sucedido" e sai do loop.

Use um loop while para gerenciar as tentativas.

7. Gerenciador de Tarefas com Menu Interativo

Crie um programa com um menu que permite ao usuário:

1. **Adicionar uma tarefa** (salvar em uma lista)
2. **Remover uma tarefa pelo nome**
3. **Exibir todas as tarefas**
4. **Sair do programa**

Use um loop do-while para manter o menu funcionando até o usuário escolher sair.

8. Classe Aluno com Notas e Status de Aprovação

Crie a classe Aluno com:

- nome (String)
- notas (double[]) de **4 elementos**

Métodos:

- calcularMedia(), que retorna a média das 4 notas
- verificarStatus(), que retorna "Aprovado" se média ≥ 7.0 , "Recuperação" se entre 5.0 e 6.9, e "Reprovado" se < 5.0

No main, crie alunos, calcule suas médias e exiba os resultados.

9. Validação de CPF

Crie um método que recebe um String representando um CPF e valida se ele:

- Tem **11 caracteres numéricos**
- Não contém **letras ou caracteres especiais**

O método deve retornar **true** se o CPF for válido e **false** caso contrário.

No main, solicite um CPF do usuário e exiba se é válido ou não.

10. Simulador de Votação

Crie um programa que permite que **N** pessoas votem em **3 candidatos diferentes** (Candidato A, B, C).

O programa deve:

1. Permitir que os usuários votem.
2. Encerrar a votação quando for digitado "fim".
3. Exibir a contagem de votos de cada candidato e o vencedor.