**Exercício 01**

Nesta atividade vocês deverão criar uma classe **Funcionário** com os seguintes atributos:

* Nome
* Sobrenome
* Cidade
* Estado
* Horas Trabalhadas
* Valor Por Hora

Este funcionário deverá ter os seguintes métodos:

* Exibir na tela o **nome** e **sobrenome**
* Adicionar um construtor default e um construtor com os valores para inicializar o objeto
* Incrementar quantidade de horas no valor atual de horas trabalhadas
* Receber novo valor por hora trabalhada por parâmetro e alterar o valor por hora do funcionário e logo em seguida exibir o novo valor na tela
* Método para calcular o salário que o funcionário receberá no final do mês, e em seguida imprimir o valor.
  + A regra para este cálculo é **horas trabalhadas** *\** **o valor por hora**
* Após criar classe, criar uma classe Main realizando os seguintes passos:
  + Criar um funcionário recebendo pelo terminal as informações de cada atributo
  + Após criar o funcionário com as informações passadas, exibir um MENU com as opções:
    - Incrementar quantidade de horas trabalhadas
    - Substituir o valor por hora do funcionário
    - Calcular o salário do funcionário no final do mês

**Exercício 02**

Nesta atividade vocês deverão criar uma classe Livro com os seguintes atributos:

* Título
* Nome do Leitor
* Quantidade de páginas total
* Quantidade de páginas lidas

Este livro deverá ter os seguintes métodos:

​​

* Criar um método para verificar o progresso do livro, ele deverá calcular a porcentagem de leitura do livro até o momento e retornar a mensagem: “**Você já leu X% do livro**”.
* Após criar a classe Livro, vocês devem criar uma classe Main com os seguintes passos:
  + Receber informações pela entrada do teclado dos atributos da classe
  + Logo em seguida chamar o método para verificar o progresso da leitura do livro

**Exercício 03**

Nesta atividade vocês deverão criar uma classe Veículo com os seguintes atributos:

* Modelo
* Marca
* Ano
* Velocidade Máxima
* Cor
* Valor FIPE

Este Veículo deverá ter os seguintes métodos:

* Imprimir “Marca, Modelo, Ano”
* Método para adicionar velocidade recebendo o valor por parâmetro
  + Caso o valor da velocidade seja maior do que o máximo permitido, deverá imprimir a seguinte mensagem: “**Velocidade acima do valor permitido para o veículo**”. Caso o valor seja aceito, deverá exibir a mensagem: “**Estou acelerando {quantidade} km/h**”
* Método para frear o veículo e exibir a mensagem: “**Estou freando o veículo {modelo do veículo}**"