

CLASSES E ATRIBUTOS

1. Escreva uma classe para representar uma lâmpada que está à venda em um supermercado.
2. Crie uma classe Livro que represente os dados básicos de um livro, sem se preocupar com a sua finalidade.
3. Usando o resultado do exercício anterior como base, crie uma classe “LivroDeLivraria” que represente os dados básicos de um livro que está à venda em uma livraria.
4. Usando o resultado do modelo “Livro” como base, crie uma classe “LivroDeBiblioteca” que represente os dados básicos de um livro de uma biblioteca, que pode ser emprestado a leitores.
5. Criar uma classe para representar uma conta corrente que possui número, um saldo, um status que informa se ela é especial ou não, um limite.
6. Crie uma classe que represente um contato da agenda do seu celular.