

1. Classe Bola: Crie uma classe que modele uma bola: Atributos: Cor, circunferência, material
Métodos: trocaCor e mostraCor
2. Classe Pessoa: Crie uma classe que modele uma pessoa:
Atributos: nome, idade, peso e altura
Métodos:
Envelhercer,
engordar,
emagrecer,
crescer.
Obs: Por padrão, a cada ano que nossa pessoa envelhece, sendo a idade dela menor que 21 anos, ela deve crescer 0,5 cm.
3. Classe Bichinho Virtual++: Melhore o programa do bichinho virtual, permitindo que o usuário especifique quanto de comida ele fornece ao bichinho e por quanto tempo ele brinca com o bichinho. Faça com que estes valores afetem quão rapidamente os níveis de fome e tédio caem.
4. Classe Bichinho Virtual:Crie uma classe que modele um Tamagushi (Bichinho Eletrônico): Atributos: Nome, Fome, Saúde e Idade b. Métodos: Alterar Nome, Fome, Saúde e Idade; Retornar Nome, Fome, Saúde e Idade Obs: Existe mais uma informação que devemos levar em consideração, o Humor do nosso tamagushi, este humor é uma combinação entre os atributos Fome e Saúde, ou seja, um campo calculado, então não devemos criar um atributo para armazenar esta informação por que ela pode ser calculada a qualquer momento.