

1. Crie uma classe abstrata Veiculo com um método abstrato mover(), e implemente Carro e Bicicleta.
2. Crie uma classe abstrata InstrumentoMusical com um método abstrato tocar(), e implemente Guitarra e Piano.
3. Crie uma classe abstrata FormaGeometrica com métodos abstratos calcularArea() e calcularPerimetro(). Crie Circulo e Retangulo.
4. Crie uma classe abstrata Funcionario com um método abstrato calcularSalario(). Crie Gerente e Estagiario.
5. Crie uma classe abstrata Animal com um método abstrato fazerSom(). Implemente Cachorro e Gato.
6. Adicione um construtor à classe Animal que aceite um nome e um método getNome().
7. Adicione um método concreto descansar() à classe Funcionario, que imprime Descansando....
8. Adicione um atributo cor à classe Veiculo e um método concreto mostrarCor().
9. Crie uma classe Banco com um método abstrato realizarTransacao(), e implemente Deposito e Saque.
10. Crie uma classe abstrata Personagem com um método atacar(), e implemente Guerreiro e Mago.
11. Crie uma classe Jogador que estenda Personagem e adicione um método usarHabilidadeEspecial().
12. Adicione um método calcularBonificacao() à classe Funcionario, e sobrescreva em Gerente.
13. Adicione uma lista de funcionários a Empresa e um método listarFuncionarios().
14. Crie uma classe Transporte que tenha um método abstrato velocidadeMaxima(), e implemente Moto e Caminhão.
15. Crie uma classe Documento com um método abstrato imprimir(), e implemente PDF e Word.
16. Crie uma classe AparelhoEletronico com um método ligar(), e implemente Celular e Tablet.
17. Crie uma classe Restaurante que contenha pratos (Prato), e implemente pratos específicos (Pizza, Sushi).
18. Crie uma classe Jogo com um método iniciar(), e implemente JogoAventura e JogoCorrida.
19. Crie uma classe Forma3D que tenha calcularVolume(), e implemente Esfera e Cubo.
20. Crie uma classe Computador com um método processar(), e implemente Desktop e Notebook.
21. Crie uma classe RedeSocial com métodos postar() e curtir(), e implemente Facebook e Twitter.

22. Crie uma classe `ContaBancaria` com métodos `sacar()` e `depositar()`, e implemente `ContaCorrente` e `ContaPoupanca`.
23. Crie uma classe `Dispositivo` com um método `conectarInternet()`, e implemente `Smartphone` e `SmartTV`.
24. Crie uma classe `Pagamento` com um método `realizarPagamento()`, e implemente `CartaoCredito` e `BoletoBancario`.
25. Crie uma classe `Livro` com um método `abrir()`, e implemente `Ebook` e `LivroFisico`.
26. Crie uma classe `Trabalho` com um método `executar()`, e implemente `Professor` e `Engenheiro`.
27. Crie uma classe `Produto` com um método `calcularDesconto()`, e implemente `Eletronico` e `Alimento`.
28. Crie uma classe `Funcionario` com um método `baterPonto()`, e implemente `Desenvolvedor` e `Designer`.
29. Crie uma classe `Aula` com um método `ministrar()`, e implemente `Matematica` e `Portugues`.
30. Crie uma classe `Estoque` com um método `atualizarQuantidade()`, e implemente `Eletronicos` e `Roupas`.