

1. Criar uma classe Pessoa – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - nome;
 - endereço;
 - telefone;
 - email;
 - sets e gets.
2. Criar uma subclasse Estudante de Pessoa – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - matricula;
 - curso;
 - campus;
 - sets e gets.
3. Criar uma subclasse Trabalhador de Pessoa – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - função;
 - departamento;
 - salário;
 - gets e sets.
4. Criar uma subclasse Graduado de Estudante – UML e Linguagem – com os seguintes itens:
 - ano da conclusão;
 - ano da colação de grau;
 - número do diploma;
 - sets e gets.
5. Você foi contratado para ajudar na implementação de uma loja virtual para venda, através da Web, de livros, CDs de músicas e notebooks. No seu primeiro dia de trabalho, seu chefe lhe mostrou a seguinte estrutura que é utilizada para representar todos os produtos a serem vendidos pela loja:
 - Produto - código, descrição, preço de venda e tipo do produto.
 - Livros – autor, tradutor, editora e ano de publicação.
 - CDS de músicas – nome do album, banda, cantor e gênero musical.
 - Notebook – marca, modelo, memória RAM, capacidade do HD, processado, tamanho da tela e sistema operacional.
6. Criar uma hierarquia de classes para o banco Seu Dinheiro e Meu com os seguintes tipos: Conta, Conta Poupança, Conta Corrente Simples e Conta Corrente com Limite.

7. Criar uma hierarquia de classes com Pessoa, Pessoa Física, Pessoa Jurídica.

1. Pessoa: nome, endereço, telefone e email.
2. Pessoa Física: CPF, sexo, calcular imposto de renda.
 - a. O imposto devido pela pessoa física segue tabela abaixo:

Renda Bruta	Alíquota
R\$ 0,00 a R\$ 1.400,00	isenta
R\$ 1.400,01 a R\$ 2.100,00	10%
R\$ 2.100,01 a R\$ 2.800,00	15%
R\$ 2.800,01 a R\$ 3.600,00	25%
R\$ 3.600,01 ou mais	30%

3. Pessoa Jurídica: CNPJ, razão social, calcular imposto de renda.

- a. O imposto devido pela pessoa jurídica corresponde a 10% da renda bruta anual da empresa.

8. Criar uma Interface Veículo e construa duas classes concretas derivadas dela - automóvel , avião e barco.

Obs. Para todos os exercícios propostos acima criar o modelo na UML e na Linguagem.