1 – Defina uma classe em Java, chamada de Contador, que:

* Declare um atributo chamado numero;
* Encapsule esse atributo;
* Crie um método que incremente o atributo numero, somando 1 ao valor atual do número;
* Crie um método que desfaça o incremento, subtraia 1 ao valor atual do número;
* Crie um método main que:
  + - Possua um menu para chamada dos métodos;
    - Ao usuário digitar 1 chama o método que incrementa;
    - Ao usuário digitar 2 chama o método que decrementa;
    - Cada vez que o valor for alterado apresentar o valor na tela;

2 – Defina uma classe em Java, que:

* Crie dois atributos, n1 e n2;
* Encapsule os atributos;
* Crie um método que troque os valores entre os atributos n1 e n2;
* Crie um método main que:
  + - Atribua valor aos atributos n1 e n2;
    - Chame o método que altera os valores;
    - Mostra os valores dos atributos;

3 – Antes do racionamento de energia ser decretado, quase ninguém falava em quilowatts; mas, agora, todos incorporam essa palavra em seu vocabulário. Sabendo-se que 100 quilowatts de energia custam um sétimo do salário mínimo, fazer uma classe em java que:

* Tenha dois atributos: um que represente o valor do salário mínimo e outro que represente a quantidade de quilowatts gasta por uma residência;
* Encapsule esses atributos;
* Crie um método que retorne o valor em reais de cada quilowatt;
* Crie um método que retorne o valor em reais que a residência terá que pagar;
* Crie um método que retorne o valor em reais que a residência terá que pagar com desconto de 10%;
* Crie um método main que:
  + - Atribua um valor aos atributos da classe;
    - E que mostre na tela a quantidade em reais que a residência vai pagar, com e sem o desconto.

4 - Crie uma classe de nome "Calculadora" com os seguintes atributos:

numero1 (público – inteiro)

numero2 (público – inteiro)

E os seguintes métodos:

retornaSomaAtributos – este método não deve receber parâmetros, mas deve retornar a soma dos valores atuais dos seus atributos (numero1 e numero2).

retornaMultiplicacaoAtributos – este método não deve receber parâmetros, mas deve retornar a multiplicação dos valores atuais dos seus atributos.

insereValoresAtributos – este método deve receber como parâmetros, dois valores inteiros que devem ser colocados em cada um dos atributos (obs.: este método não deve retornar valor algum).

Crie uma classe "Principal" (com o método main) que:

* Instancia a classe "Calculadora"
* Coloca valores nos seus atributos.
* Mostra o valor retornado pelo Método "retornaSomaAtributos"
* Mostra o valor retornado pelo Método "retornaMultiplicacaoAtributos"
* Coloca outros valores nos atributos da Classe através do Método "insereValoresAtributos".
* Mostra o valor dos Atributos.

5 - Defina uma classe para representar um candidato a uma eleição, com atributos para armazenar o nome do candidato e o número de votos, ambos privados. Defina um método de acesso para cada atributo e um método para incrementar o número de votos do candidato.

* Crie um método main que:
* Instancie 3 objetos para candidatos distintos;
* Possua um menu para recebimento dos votos para cada um dos candidatos;
* Finalize a eleição mostrando seu resultado.