1 - Faça uma classe Pessoa, que possui os seguintes atributos: nome e idade. A cada aniversário a idade desta pessoa aumenta um ano. Faça um método que represente este fato (ex: void fazAniversario()). Em seguida crie a classe main que deve criar 3 pessoas com nome e idade inicial, incremente suas idades utilizando o método fazAniversário, em seguida imprima o nome e idade destas pessoas.

2 - Faça uma classe Porta com os seguintes atributos: estado (boolean – aberta/fechada), cor, dimensaoX, dimensaoY e dimensaoZ. Esta classe deve representar os comportamentos: abrir a porta, fechar a porta, pintar e também verificar se a porta está aberta (atributo estado da porta estaAberta()) . Em seguida em outra classe (main), crie 1 porta, que possa ser aberta ou fechada e pintada de diversas cores, alterar suas dimensões e usar o método estaAberta para verificar se está aberta.

3 - Defina uma classe Professor com os dados: nome do professor, nome do departamento, número de registro e data de admissão. Crie uma classe main que permita manipular os dados dos professores.

4 - Escreva uma classe chamada Computador, que encapsule atributos que definam a configuração da máquina (tipo de processador, memória RAM, tamanho do disco rígido e tamanho do monitor). Esta classe deve ter um método calculaPreco, que calcule o preço do computador como sendo a soma do custo de seus componentes:

Placa-mãe: R$900.

Opções de processadores: 3,3Ghz a R$250, 3,5Ghz a R$310, 3,9Ghz a R$620

Opções de memória: 2, 4, 8 ou 16Gb, cada 1Gb custa R$150.

Opções de disco rígido: 500 Gb a R$400, 1 Tb a R$600, 2 Tb a R$800.

Opções de monitor: 17 polegadas a R$390, 19 polegadas a R$520.

5 - Crie uma classe chamada "Livro", que contenha os atributos PRIVADOS:

"titulo" do tipo String;

"autor" do tipo String;

"ano" do tipo int;

Crie uma classe main que faça uso da classe Livro, e crie três objetos contendo os seguintes valores:

PRIMEIRO LIVRO

(Titulo = "Fundamentos da programação de computadores"; Autor = "Ascencio"; Ano = 2012)

SEGUNDO LIVRO

(Titulo = "Programação com C"; Autor = "Professor X"; Ano = 2010)

TERCEIRO LIVRO

(Titulo = "Programação com Java"; Autor = "Professor Y"; Ano = 2013)

Ao final imprimir o conteúdo

6 - Crie uma classe chamada de Aluno, esta classe tem os seguintes atributos: matricula, nome, e-mail, curso, fone, cel e endereço. Esta classe deve conter os getters e setters, além do construtor padrão (vazio), mais um construtor que receba todos os atributos como parâmetros. Crie uma classe main, na qual o usuário possa cadastrar um aluno pelas duas maneiras.