

## EXERCÍCIOS

1) **Rádio:** Criar um projeto chamado **TestaRadio**. Construir uma classe chamada **Radio.java**, que contenha os seguintes atributos:

```
int estacao; // limites de 88 a 110
int volume; // limites de 0 a 40
boolean estado; // ligado/desligado
```

```
// implementar os métodos setters e getters e os demais métodos:
public void ligar ()
public void desligar ()
public void incrementarEstacao ()
public void decrementarEstacao ()
public void incrementarVolume ()
public void decrementarVolume ()
```

Desenvolver um menu de interação para permitir interação e manipulação do rádio.

2) Criar um projeto chamado **CadastroDeAlunos**. Nesse projeto, criar uma classe chamada **Aluno.java**. Essa classe terá a seguinte estrutura:

### Atributos

```
int codigo;
String nome;
int idade;
```

### Métodos

```
// implementar os métodos setters e getters
```

Com base na classe principal do projeto **CadastroDeAlunos.java** e a classe **Aluno.java**, construir um menu que permita ao usuário: cadastrar um aluno, consultar os dados de um aluno cadastrado e listar todos os alunos.