

De acordo com cada uma das atividades abaixo, crie aplicações em código JAVA aplicando os conhecimentos adquiridos em sala de aula, assim sendo, resolvendo com base na linguagem de programação JAVA.

Exercício 1: Manipulação de Conta Bancária

Crie uma classe **ContaBancaria** com os atributos titular, saldo, limite e numeroConta.
Crie métodos para depositar, sacar, exibir limite da conta e o saldo da conta.

Exercício 2: Manipulação de Livros

Crie uma classe **Livro** com os atributos titulo, autor e ano.
Crie métodos para exibir as informações do livro e atualizar o ano.

Exercício 3: Manipulação de Pessoas

Crie uma classe **Pessoa** com os atributos nome, idade e cidade. Crie métodos para exibir as informações da pessoa e atualizar a idade.

Exercício 4: Manipulação de Carros

Crie uma classe **Carro** com os atributos marca, modelo e ano. Crie métodos para exibir as informações do carro e atualizar o ano.

Exercício 5: Manipulação de Produtos

Crie uma classe **Produto** com os atributos nome, preco e quantidade. Crie métodos para exibir as informações do produto e atualizar o preço.