



Atividade de Desenvolvimento

Observação: considere um ambiente de desenvolvimento disponível para implementar o que se pede.

Programa 01

- Classe: Pessoa
- Atributos: nome, idade
- Método: void fazAniversario()

Crie uma pessoa, coloque seu nome e idade iniciais, faça alguns aniversários (aumentando a idade) e imprima seu nome e sua idade.

Programa 02

- Classe: Porta
- Atributos: aberta, cor, dimensaoX, dimensaoY, dimensaoZ
- Métodos: void abre(); void fecha(); void pinta(String s); boolean estaAberta();

Crie uma porta, abra e feche a mesma, pinte-a de diversas cores, altere suas dimensões e use o método estaAberta para verificar se ela está aberta.

Programa 03

- Classe: Casa
- Atributos: cor, porta1, porta2, porta3
- Métodos: void pinta(String s); int quantasPortasEstaoAbertas()

Crie uma casa e pinte-a. Crie três portas e coloque-as em casa; abra e feche as mesmas como desejar. Utilize o método quantasPortasEstaoAbertas para imprimir o número de portas abertas.

Para cada um dos programas apresentados, não esqueça de:

1. Considerar atributos privados.
2. Considerar métodos públicos.
3. Definir um construtor (**no mínimo**).
4. Definir métodos `get()` e `set()` para todos os atributos das classes criadas.

Observação: se necessário, revise as aulas disponibilizadas. Em caso de dúvidas, o professor deve ser consultado.