

## Aula Prática de Orientação a Objetos – JAVA

1. Escreva um programa em JAVA que imprima na tela "Alô mundo!"
2. Modele as seguintes classes identificadas do mundo real, identificando suas características e funcionalidades principais. Defina os métodos de acesso às variáveis definidas para a classe (propriedades). Lembre-se que os métodos para alterar as propriedades da classe podem ser definidos como **setNome\_da\_Variavel(tipo parametro1, tipo parametro2, tipo parametroN) { ... }**. Os métodos para recuperar o valor das variáveis podem ser definidos como **tipo\_retorno getNome\_da\_variavel() { ... return variavel; }**:

Geladeira	DVD	Automóvel

3. Implemente em JAVA as classes definidas na questão 2, identificando atributos e métodos associados.

Geladeira	DVD	Automóvel

4. Para cada classe criada, instancie 2 ou 3 objetos no método main. Use os métodos de acesso à classe para configurar e acessar diferentes características para cada objeto. No mesmo método main, mostre na tela as características definidas para cada objeto.