

Aqui estão **10 exercícios** para serem resolvidos pelo aluno, **individualmente**, em Java, obrigatoriamente envolvendo:

- Criação de classes com atributos privados
  - Construtores (padrão e parametrizado)
  - Métodos *getters* e *setters*
  - Classe de teste com *main()*
  - Uso de *JOptionPane* para entrada e saída de dados
- 

### **1. Classe Livro**

Crie a classe Livro com os atributos: título, autor e número de páginas.

Implemente construtores, *getters* e *setters*.

Na classe *TesteLivro*, peça ao usuário os dados do livro, crie um objeto Livro e mostre suas informações.

---

### **2. Classe Carro**

Crie a classe Carro com os atributos: marca, modelo e ano de fabricação.

Implemente os métodos necessários.

Na classe de teste, instancie um carro com dados fornecidos via *JOptionPane* e exiba-os ao final.

---

### **3. Classe ContaBancaria**

Crie a classe *ContaBancaria* com os atributos: número da conta, nome do titular e saldo.

Crie métodos para depositar e sacar valores (não permita saldo negativo).

Na classe de teste, simule uma operação de depósito e saque.

---

### **4. Classe Produto**

Crie a classe *Produto* com os atributos: nome, código e preço.

Crie uma classe de teste que leia os dados de um produto e mostre uma “etiqueta” do produto com seus dados.

---

---

### 5. Classe Filme

Crie a classe *Filme* com os atributos: nome, diretor e ano de lançamento.  
Implemente os métodos e teste a criação de um filme com dados do usuário.

---

### 6. Classe Funcionario

Crie a classe *Funcionario* com os atributos: nome, cargo e salário.  
Adicione um método que retorne o salário anual.  
Na classe de teste, leia os dados, calcule e exiba o salário anual.

---

### 7. Classe Celular

Crie a classe *Celular* com os atributos: marca, modelo e capacidade de armazenamento (em GB).  
Na classe de teste, leia os dados via *JOptionPane* e mostre-os formatados como uma ficha técnica.

---

### 8. Classe Pessoa

Crie a classe *Pessoa* com os atributos: nome, idade e altura.  
Na classe de teste, leia os dados e apresente uma mensagem de boas-vindas com essas informações.

---

### 9. Classe Animal

Crie a classe *Animal* com os atributos: espécie, nome e idade.  
Na classe de teste, permita ao usuário criar dois animais e mostre uma comparação de idade entre eles.

---

### 10. Classe Cidade

Crie a classe *Cidade* com os atributos: nome da cidade, estado e população.  
Na classe de teste, leia os dados e exiba uma frase como:  
*"A cidade de Campinas, localizada em SP, possui 1.200.000 habitantes."*

---