

Exercício 01

Nesta atividade vocês deverão criar uma classe **Funcionário** com os seguintes atributos:

- Nome
- Sobrenome
- Cidade
- Estado
- Horas Trabalhadas
- Valor Por Hora

Este funcionário deverá ter os seguintes métodos:

- Exibir na tela o **nome** e **sobrenome**
- Adicionar um construtor default e um construtor com os valores para inicializar o objeto
- Incrementar quantidade de horas no valor atual de horas trabalhadas
- Substituir o valor por hora do funcionário e exibir o novo valor na tela
- Método para calcular o salário que o funcionário receberá no final do mês, e em seguida imprimir o valor.
 - A regra para este cálculo é **horas trabalhadas * o valor por hora**
- Após criar classe, criar uma classe Main realizando os seguintes passos:
 - Criar um funcionário recebendo pelo terminal as informações de cada atributo
 - Após criar o funcionário com as informações passadas, exibir um MENU com as opções:
 - Incrementar quantidade de horas trabalhadas
 - Substituir o valor por hora do funcionário
 - Calcular o salário do funcionário no final do mês

Exercício 02

Nesta atividade vocês deverão criar uma classe Livro com os seguintes atributos:

- Título
- Nome do Leitor
- Quantidade de páginas total
- Quantidade de páginas lidas

Este livro deverá ter os seguintes métodos:

- Criar um método para verificar o progresso do livro, ele deverá calcular a porcentagem de leitura do livro até o momento e retornar a mensagem: **“Você já leu X% do livro”**.
- Após criar a classe Livro, vocês devem criar uma classe Main com os seguintes passos:
 - Receber informações pela entrada do teclado dos atributos da classe
 - Logo em seguida chamar o método para verificar o progresso da leitura do livro

Exercício 03

Nesta atividade vocês deverão criar uma classe Veículo com os seguintes atributos:

- Modelo
- Marca
- Ano
- Velocidade Máxima
- Cor
- Valor FIPE

Este Veículo deverá ter os seguintes métodos:

- Imprimir “Marca, Modelo, Ano”
- Método para adicionar velocidade recebendo o valor por parâmetro
 - Caso o valor da velocidade seja maior do que o máximo permitido, deverá imprimir a seguinte mensagem: **“Velocidade acima do valor permitido para o veículo”**. Caso o valor seja aceito, deverá exibir a mensagem: **“Estou acelerando {quantidade} km/h”**
- Método para frear o veículo e exibir a mensagem: **“Estou freando o veículo {modelo do veículo}”**