**Atividades Classes e Objetos.**

**Classes e Objetos de um E-commerce de um Concessionaria.**

O agendamento de compromissos é uma das tarefas mais comuns para profissionais. Um

sistema com essa finalidade deve ser capaz de gerenciar compro missos, atribuindo a cada um

o seu tipo (reunião, pagamento , entrega d e projeto ); data; nom e do pa rticipante ( pessoa,

empresa etc. – alguém co m que m acon tecerá é o compro misso) e seu telefo ne. Des envolva

um sistema que seja capaz de fazer operações básicas como agendar, remover e alterar

compromissos e exibir compromissos por participante e por data.

O agendamento de compromissos é uma das tarefas mais comuns para profissionais. Um

sistema com essa finalidade deve ser capaz de gerenciar compro missos, atribuindo a cada um

o seu tipo (reunião, pagamento , entrega d e projeto ); data; nom e do pa rticipante ( pessoa,

empresa etc. – alguém co m que m acon tecerá é o compro misso) e seu telefo ne. Des envolva

um sistema que seja capaz de fazer operações básicas como agendar, remover e alterar

compromissos e exibir compromissos por participante e por data.

Escreva uma classe chamada Pessoa com os atributos nome, endereço e Irg e com os métodos

essenciais

Escreva uma classe chamada Pessoa com os atributos nome, endereço e Irg e com os métodos

essenciais

Escreva uma classe chamada Pessoa com os atributos nome, endereço e Irg e com os métodos

essenciais

* Crie 5 classes e objetos diferentes que representes produtos de um software de um E-commerce de uma Concessionaria.
* As classes devem representar atributos e métodos correspondente ao modelo de negócio proposto;
* A classe deve ser encapsulada
* O software deve ter os conceitos de herança
* O software deve ter os conceitos de polimorfismo
* O software deve ter os conceitos de classe abstrata
* O software deve ter os conceitos de interface
* Os objetos devem ser instanciados em uma classe main.java, permitindo ser acessados todos os métodos e atributos de forma segura.