

## Exercício 1

Crie uma classe chamada Invoice que possa ser utilizado por uma loja de suprimentos de informática para representar uma fatura de um item vendido na loja.

Uma fatura deve incluir as seguintes informações como atributos:

- O número do item faturado,
- A descrição do item,
- A quantidade comprada do item e
- O preço unitário do item.

A classe deve ter um construtor que inicialize os quatro atributos. Se a quantidade não for positiva, ela deve ser configurada como 0.

Se o preço por item não for positivo ele deve ser configurado como 0.0.

Forneça um método set e um método get para cada variável de instância. Além disso, forneça um método chamado getInvoiceAmount que calcula o valor da fatura (multiplica a quantidade pelo preço por item) e depois retorna o valor como um double.

Escreva um aplicativo de teste que demonstra as capacidades da classe Invoice.

## Exercício 2

Fazer um programa com as seguintes características:

- Uma classe chamada Universidade que terá como atributo um nome e terá um método para informar o seu nome.
- Relacionar a classe Pessoa para com a classe Universidade. Cada pessoa poderá ser associada a uma Universidade.
- A classe Pessoa, por sua vez, terá um método que dirá seu nome e em que universidade trabalha.
- Criar dois objetos da classe Pessoa, um representando Albert Einstein (nascido em 14/3/1879) e o outro representando Isaac Newton (nascido em 4/1/1643)
- Criar dois objetos de Universidade, associando um para Einstein e outro para Newton.
  - Einstein trabalhou como professor de física em Princeton (Nova Jersey - Estados Unidos da América).
  - Newton trabalhou como professor de matemática em Cambridge (Inglaterra).