

Parte III - Escreva pequenos programas – objetivo é estimular a construir pequenos programas utilizando os conceitos abordados em sala de aula

- 1) Escreva um código em java que apresente a classe “Televisor” esteja encapsulada, com atributos nome (string), ligado (boolean)
 - a) Crie todos os métodos de acesso da classe
 - b) Crie todos os métodos de alteração da classe.

- 2) Escreva um código em java que apresente a classe “Carro” esteja encapsulada, com atributos modelo (string), ano (int), velocidade (double) .
 - a) Crie todos os métodos de acesso da classe
 - b) Crie todos os métodos de alteração da classe.

- 3) Escreva um código em java que apresente a classe “Aluno” esteja encapsulada, com atributos nome (string), idade (int), endereço (string) .
 - a) Crie todos os métodos de acesso da classe
 - b) Crie todos os métodos de alteração da classe.