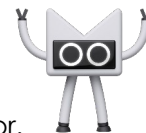


Avaliação prática

## Programação para Dispositivos Móveis I

### Instruções:

- Crie uma pasta com seu nome.
- Insira nesta pasta todos os arquivos `.kt`.
- É possível consultar códigos próprios, anotações individuais e slides do professor.



### Resolva os problemas abaixo em Kotlin

1. Programa 1: Tendo como base o exercício "aposentadoria", feito de diversas formas em aula, proponha uma solução de acordo com as instruções:
  - Implementar uma função (lambda opcional) que calcule se um homem pode ou não se aposentar, retornando `true` | `false`
  - Implementar uma função (lambda opcional) que calcule se uma mulher pode ou não se aposentar, retornando `true` | `false`
  - Implementar uma função chamada "aposentadoria" que recebe 3 parâmetros: a idade, o tempo de serviço, e a função que calcula a aposentadoria.
  - Faça no mínimo dois testes, um para homem e outro para mulher.
2. Programa 2: Conta bancária.
  - Crie uma classe chamada `ContaBancaria`. Esta classe deve receber definir em seu construtor primária 3 atributos: `saldo:Double`, `numeroConta:Int` e `titular:String`.
  - A classe deve ter os seguintes métodos:
    - `depositar(valor: Double)`: Adiciona um valor ao saldo da conta.
    - `sacar(valor: Double)`: Retira um valor do saldo da conta, desde que haja saldo suficiente.
    - `consultarSaldo()`: Retorna o saldo atual da conta.
  - Garanta que o saldo não possa ficar negativo após um saque. Se o valor de saque for maior que o saldo, imprima uma mensagem indicando que não há saldo suficiente para a operação.
  - Teste criando uma instância da classe `ContaBancaria`, realize algumas operações de depósito e saque, e exiba o saldo resultante após cada operação.