

ATIVIDADE 1

1. Baseado nos atributos de uma Pessoa como nome e idade, defina uma classe, crie alguns objetos e métodos.
2. Uma conta corrente possui um número, um saldo, um status que informa se ela é especial ou não, um limite e um conjunto de movimentações. Defina uma classe com essas especificações, crie alguns objetos e métodos.
3. Considere um sistema e-commerce e defina uma classe de produto, crie três objetos de produtos e métodos. Para cada produto informado (nome, preço e quantidade), escreva o nome do produto comprado e o valor total a ser pago, considerando que são oferecidos descontos pelo número de unidades compradas, segundo a tabela abaixo:
 - a. Até 10 unidades: valor total
 - b. de 11 a 20 unidades: 10% de desconto
 - c. de 21 a 50 unidades: 20% de desconto
 - d. acima de 50 unidades: 25% de desconto