



## Atividades Classes (Lista 10.01)

1 **(OBRIGATÓRIO)** - Crie uma classe que represente um usuário de um app como uber ou 99. O Usuário deve ter alguns atributos como nome, email, endereço primário, formas de pagamento, etc.

2 **(OBRIGATÓRIO)** - Usando a classe do exercício anterior, crie métodos que representem possíveis ações do usuário no aplicativo.

ex: solicitarNovaViagem(local), editarEnderecoPrimario(endereco),  
adicionarFormaDePagamento(pagamento)

3 **(OBRIGATÓRIO)** - Crie um método estático que calcule a estimativa de valor da corrida. Ele deve receber um valor em km e retornar um valor em reais.

4 **(OBRIGATÓRIO)** - Agora crie um usuário que represente um motorista, com atributos e métodos próprios. Lembre-se que você deve evitar código duplicado. Logo, você pode extrair alguns comportamentos do usuário criado anteriormente para um usuário base e a partir daí fazer com que UsuarioCliente e UsuarioMotorista sejam filhas da classe pai.