

Laboratório de Programação Orientada a Objetos

Aula 04 - Introdução ao Projeto 1

Álvaro Magri Nogueira da Cruz



- 1 O projeto
- 2 Requisitos do sistema
- 3 Avaliação



Objetivo

O objetivo deste projeto é praticar todos os conceitos de POO aprendidos até o momento. O foco será em grande parte acerca de classes e objetos.

O projeto

O projeto consiste em um banco virtual. Este deverá simular operações que são possíveis por meio de uma conta bancária.



O sistema a ser desenvolvido deve conter os seguintes itens, obrigatoriamente:

- 1 Uma classe conta;
- 2 A classe conta deverá ter os atributos: Número da conta, nome, RG, CPF e Saldo;
- 3 A classe conta deverá ter os métodos: Consultar saldo, Depositar, Saca e Transferir;
- 4 O sistema deverá conter um menu que possibilite acessar todos os métodos a partir de uma conta.



Dicas

- 1 Fique à vontade para inserir mais métodos e/ou atributos;
- 2 A interface do terminal é o suficiente, mas fique à vontade a se aventurar por outros meios;
- 3 Não é necessário banco de dados;
- 4 Comente o código;
- 5 Nomeie os métodos com *get* e *set*.



Os critérios de avaliação incluem:

- Código comentado;
- Domínio do conteúdo abordado;
- Facilidade de uso;
- Ausência de erros;
- Originalidade;
- Criatividade.