

## Exercício 4 - Sistema de Empréstimo

Alterar o sistema de empréstimo criado durante os exercícios 01, 02 e 03.(2,5P)

- Criar um sistema que possibilite a realização de empréstimo para pessoa física, pessoa jurídica e aposentado.
- O sistema deve ser criado através de um projeto java utilizando o Eclipse IDE.
- Utilizar herança para representar os respectivos tipos de pessoa.
- Toda pessoa ao realizar um empréstimo deve possuir: nome e telefone;
  - Pessoa física deve possuir também: CPF e título de eleitor.
  - Pessoa jurídica deve possuir também: CNPJ e inscrição estadual.
  - Aposentados além de possuir os dados da pessoa física devem possuir também data de aposentadoria
- Todo empréstimo deve conter sempre valor, número de parcelas, número de parcelas pagas e estar associado a uma pessoa.
- A classe de empréstimo deve possibilitar calcular o valor da parcela a ser paga.
- Para cada tipo de pessoa uma taxa diferente de juros é aplicada para calcular o valor da parcela do empréstimo.
  - Pessoa física: 10%
  - Pessoa jurídica: 5%
  - Aposentados 3%
- O sistema não deve permitir a criação de objetos do tipo Pessoa. Só é permitido a criação de objetos de suas subclasses.
- A classe Pessoa deve obrigar suas subclasses a definirem um método que será utilizado para obter a taxa de juros aplicada.
- Cada subclasse de Pessoa deve manter o valor de sua taxa de juros em uma constante.
- As classes do sistema devem estar organizadas em pacotes.
- Criar uma classe para realizar o teste do sistema de empréstimo

**Obs:**

→ Em caso de cópia, o trabalho será desconsiderado.