

1.

Elabore uma classe `ContaBancaria`, com os seguintes membros:

- ✓ atributo `String cliente`
- ✓ atributo `int num_conta`
- ✓ atributo `float saldo`
- ✓ método `sacar` (o saldo não pode ficar negativo)
- ✓ método `depositar`

Agora acrescente ao projeto duas classes herdadas de `ContaBancaria`: `ContaPoupança` e `ContaEspecial`, com as seguintes características a mais:

⇒ Classe `ContaPoupança`:

- ✓ atributo `int dia de rendimento`
- ✓ método `calcularNovoSaldo`, recebe a taxa de rendimento da poupança e atualiza o saldo.

⇒ Classe `ContaEspecial`

- ✓ atributo `float limite`
- ✓ redefinição do método `sacar`, permitindo saldo negativo até o valor do limite.

Após a implementação das classes acima, você deverá implementar uma classe `Contas.Java`, contendo o método `main`. Nesta classe, você deverá implementar:

- a) Incluir dados relativos a(s) conta(s) de um cliente;
- b) Sacar um determinado valor da(s) sua(s) conta(s);
- c) Depositar um determinado valor na(s) sua(s) conta(s);
- d) Mostrar o novo saldo do cliente, a partir da taxa de rendimento, daqueles que possuem conta poupança;
- e) Mostrar os dados da(s) conta(s) de um cliente;

2.

Um animal contém um **nome**, **comprimento**, número de **patas** (o padrão é 4), uma **cor**, **ambiente** e uma **velocidade** (em m/s).

Um peixe é um animal, tem 0 patas, o seu ambiente é o mar (padrão), cor cinzenta (padrão). Além disso, o peixe tem como **característica**: barbatanas e cauda;

Um mamífero é um animal, o seu ambiente é a terra (padrão);

Um urso é um mamífero, cor castanho e o seu **alimento** preferido é o mel.

Codifique as classes **animal**, **peixe** e **mamífero**.

Para a classe **Animal**, codifique os métodos:

- ✓ `Animal(String nome, String cor, String ambiente, int comprimento, float velocidade, int patas);`
- ✓ `void alteraNome(String nome);`
- ✓ `void alteraComprimento(int comprimento);`
- ✓ `void alteraPatas(int patas);`
- ✓ `void alteraCor(String cor);`
- ✓ `void alteraAmbiente(String ambiente);`
- ✓ `void alteraVelocidade(float velocidade);`

E os seus atributos são:

- ✓ **String nome( );**
- ✓ **int comprimento( );**
- ✓ **int patas( );**
- ✓ **String cor( );**
- ✓ **String ambiente( );**
- ✓ **float velocidade( );**
- ✓ **void dados( ); // imprime os dados do animal**

Para a classe **Peixe**, codifique:

- ✓ **Peixe(String nome, String característica, int comprimento, float velocidade);**
- ✓ **void alteraCaracteristica(String característica);**
- ✓ **String característica( ); // retorna a características de um determinado peixe;**
- ✓ **void dados( ); // imprimir na tela todos os dados**

Para a classe **Mamifero**, codifique:

- ✓ **Mamifero (String nome, String cor, String alimento,int comprimento, float velocidade, int patas);**
- ✓ **void alteraAlimento(String alimento);**
- ✓ **String alimento( ); // retorna o alimento de um determinado uso**
- ✓ **void dados( ); // imprimir na tela todos os dados**

Por último, crie um arquivo de teste (por exemplo **TesteAnimais.java**) de forma a ter um jardim zoológico com os seguintes animais: camelo, tubarão, urso-do-canadá.

### ***Exemplo de execução:***

Zoo:

-----  
Animal: Camelo  
Comprimento: 150 cm  
Patas: 4  
Cor: Amarelo  
Ambiente: Terra  
Velocidade: 2.0 m/s  
-----

Animal: Tubarão  
Comprimento: 300 cm  
Patas: 0  
Cor: Cinzento  
Ambiente: Mar  
Velocidade: 1.5 m/s  
Característica: Barbatanas e cauda.  
-----

Animal: Urso-do-canadá  
Comprimento: 180 cm  
Patas: 4  
Cor: Vermelho  
Ambiente: Terra  
Velocidade: 0.5 m/s  
Alimento: Mel  
-----