

### Suporte para GitHub:

Carregando arquivos pelo navegador: [https://drive.google.com/open?id=1Klf0HCJcB\\_4Q5B7efMXrs\\_YYDXGwH89U](https://drive.google.com/open?id=1Klf0HCJcB_4Q5B7efMXrs_YYDXGwH89U)

Tutorial Basico GitHub com Eclipse e EGit Usando Chave SSH: <http://www.youtube.com/watch?v=ffBSazTSGZw>

Usando Github com Github Desktop em Projetos Eclipse: <http://www.youtube.com/watch?v=EgHljYyS4U>

Usando Github com SSH no Terminal Linux com chave gerada no Eclipse: <http://www.youtube.com/watch?v=0s699q5Sja4>

Usando Github com SSH no Terminal Windows com chave gerada no Eclipse: <http://www.youtube.com/watch?v=DaydwPB2WSI>

**Para cada exercício, criar um projeto no Github para submeter à tarefa.**

**Para cada exercício, criar uma classe no package view que se possa testar as implementações que se foram pedidas nos objetos**

**Modelagens devem estar em um arquivo em uma pasta no projeto que será submetido ao Github**

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:

- Incluir dados relativos a(s) conta(s) de um cliente de Conta Poupança e Conta Especial;
- Sacar um determinado valor da(s) sua(s) conta(s);
- Sacar um valor superior ao saldo;
- Sacar um valor dentro do limite da conta especial e acima do limite;
- Depositar um determinado valor na(s) sua(s) conta(s);
- Mostrar o novo saldo do cliente, a partir da taxa de rendimento, daqueles que possuem conta poupança;
- 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();  
+void alteraNome(String nome);  
+void alteraComprimento(int comprimento);  
+void alteraPatas(int patas);  
+void alteraCor(String cor);  
+void alteraAmbiente(String ambiente);  
+void alteraVelocidade(float velocidade);  
+void dados(); //imprime os dados RELEVANTES do animal
```

E os seus atributos (Com getters e setters básicos) são:

```
-String nome  
-int comprimento( );  
-int patas( );  
-String cor( );  
-String ambiente( );  
-float velocidade( );
```

Para a classe Peixe, codifique:

```
+Peixe();  
+void alteraCaracteristica(String caracteristica);  
+String caracteristica( ); // retorna a características de um determinado peixe;  
+void dados( ); // imprimir na tela os dados RELEVANTES de PEIXE
```

Para a classe Mamifero, codifique:

```
+Mamifero( );  
+void alteraAlimento(String alimento);  
+String alimento( ); // retorna o alimento de um determinado  
+void dados( ); // imprimir na tela os dados RELEVANTES de MAMÍFERO
```

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

Exemplo de dados:

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

-----