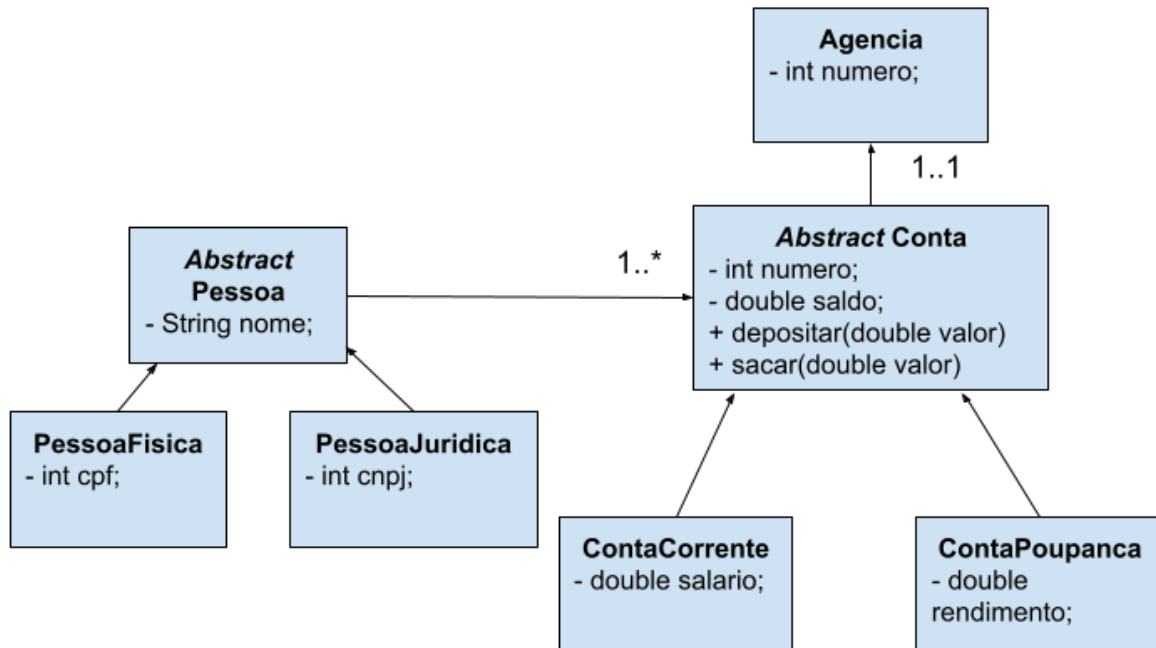


Atividade de Orientação a Objetos

Exercício 01) Implemente um algoritmo para a gestão de contas bancárias de pessoas. Segue o diagrama de classes:



No programa principal (main) deve ter um menu de opção em que o usuário deve informar se é pessoa jurídica ou física. O usuário deve cadastrar suas informações conforme o tipo específico de pessoa (relação e herança).

Depois ele deve informar os tipos de contas que deseja criar (que deve ser estar em uma lista de contas).

Cada conta deve ser vinculada a somente uma agência. O usuário pode escolher entre 3 agências disponíveis no Banco.

Obs1.: O número da conta deve ser gerado aleatoriamente.

Obs2.: As classes Pessoa e Conta são abstratas, portanto não são instanciadas diretamente.

Obs3.: Crie métodos getters e setters para os atributos das classes.

Exercício 02) Crie uma interface OperacaoBancaria com os métodos sacar, depositar e imprimir e coloque a classe Conta para implementar a interface OperacaoBancaria.