

Exercício de Programação Orientada a Objetos (POO) com `ArrayList<Conta>`

Título: Gerenciador de Contas Bancárias

Objetivo

Implementar um sistema de gerenciamento de contas bancárias utilizando **Programação Orientada a Objetos (POO)** em **Java**. O sistema deverá permitir o cadastro de múltiplas contas, operações bancárias básicas e a listagem das contas cadastradas. Os alunos devem utilizar a classe `ArrayList` para armazenar as contas criadas.

Requisitos do Sistema

O sistema bancário deve ser capaz de:

1. **Cadastrar uma nova conta**
 - O usuário deverá fornecer as seguintes informações:
 - Número da conta
 - Nome da agência
 - Nome do cliente
 - Todas as novas contas iniciam com saldo zerado.
 2. **Consultar os dados de uma conta específica**
 - O usuário informará o **número da conta** para exibir os detalhes dessa conta específica.
 3. **Exibir todas as contas cadastradas**
 - O sistema deve listar todas as contas armazenadas, exibindo suas informações.
 4. **Realizar depósitos**
 - O usuário informará o **número da conta** e o **valor** a ser depositado.
 - O saldo da conta deverá ser atualizado corretamente.
 5. **Realizar saques**
 - O usuário informará o **número da conta** e o **valor** a ser sacado.
 - O sistema deverá verificar se há saldo suficiente antes de permitir o saque.
 - Caso o saldo seja insuficiente, o saque deve ser recusado.
 6. **Excluir uma conta**
 - O usuário informará o **número da conta** a ser excluída.
 - O sistema removerá a conta da lista de contas armazenadas.
 7. **Encerrar o programa**
 - O usuário poderá escolher sair do programa a qualquer momento.
-

Critérios Técnicos

- Criar uma **classe** `Conta` para representar as contas bancárias.

- Utilizar **atributos privados** e métodos `getters` e `setters` para manipulação dos dados.
- Implementar os métodos necessários para cada funcionalidade (ex.: `depositar()`, `sacar()`, etc.).
- Criar uma **classe principal** (**Main** ou **ContaTeste**) que utilize um `ArrayList<Conta>` para armazenar e gerenciar as contas.
- Utilizar **loops e estruturas condicionais** para implementar o menu de opções no console.
- A entrada de dados do usuário deve ser feita com a classe `Scanner`.