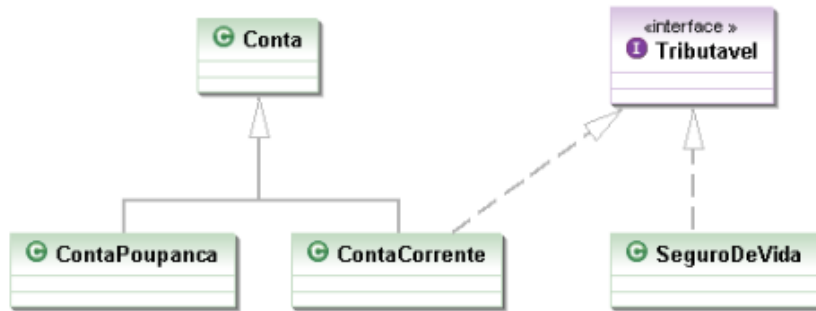


Lista 04 – Kotlin _Pontuando – Data de Entrega 24/04/2025

1)Receba um número entre 1 e 10. Calcule e mostre o resultado de uma tabuada.

2) Nosso banco precisa tributar dinheiro de alguns bens que nossos clientes possuem. Para isso, vamos criar um sistema para isso.



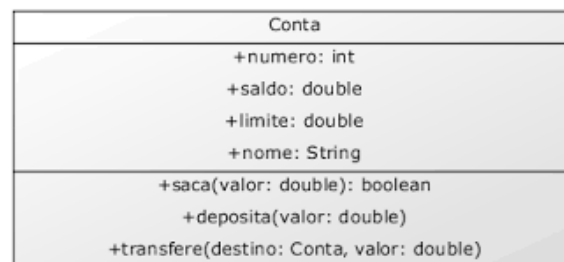
a) Crie uma interface **Tributavel** que possui o método **calculaTributos()**, que retorna um **double**.

b) Alguns bens são tributáveis e outros não, **ContaPoupanca** não é tributável, já para **ContaCorrente** você precisa pagar 1% da conta e o **SeguroDeVida** tem uma taxa fixa de 42 reais.

c) As classes **ContaCorrente** e **ContaPoupanca** herdam de uma classe **Conta**. Essa classe **Conta** possui um saldo e os métodos **sacar(double)**, **depositar(double)** e **obterSaldo()** que retorna o saldo da conta.

d) Vamos criar uma classe **TestaTributavel** com um método **main()** para testar o nosso exemplo.

3) Conforme o diagrama de classe abaixo desenvolva o programa utilizando as técnicas da linguagem kotlin trabalhadas. O programa deve representa a classe como um todo.



4) Conforme o diagrama de classe abaixo desenvolva o programa utilizando as técnicas da linguagem kotlin trabalhadas. O programa deve representa a classe com um todo.

