

Disciplina: Programação Orientada a Objetos. Professor: Paulo Veloso S. Junior. Valor: 20 pontos.

Crie uma classe chamada ContaAPagar com a seguinte estrutura:

ContaAPagar
- codigo: int - descricao: String - diaDeVencimento: int - valor: float - status: boolean
+ ContaAPagar(codigo: int, diaDeVencimento: int, valor: float) + ContaAPagar(codigo: int, descricao: String, diaDeVencimento: int, valor: float) + pagar(dia: int): Strng + pagar(dia: int, desconto: float): String + exhibir(): String

O *status* da conta se refere a estar paga ou não (*true* = paga). Toda conta é criada com o status *false*.

O método pagar() registra o pagamento da conta e modifica seu status. (Não permita o pagamento da conta em duplicidade). Caso ele receba um inteiro (dia) ele verifica se a conta está vencida, caso esteja aumenta seu valor em 10%. Caso ele receba um inteiro (dia) e um float (desconto) ele verifica se a conta está vencida, se estiver aumenta o valor em 10%, se não estiver aplica o desconto informado.

Ao efetuar um pagamento exiba na tela a informação do pagamento, o valor pago, o valor do desconto, se houver, e se o mesmo foi pago em atraso e o valor da multa, se houver. Estas informações devem ser o retorno do método pagar().

O método exhibir() retorna uma String com os detalhes da conta.

Crie uma classe Financeira que implemente duas contas e permita a manipulação (teste de todos os métodos) através de um menu com repetição.

Não se esqueça do encapsulamento.