**LISTA DE EXERCÍCIOS 005 - Entregar - Continuação.**

**Cada classe tem sua main que cria e executa o objeto.**

Se precisar de mais atributos para fazer os métodos, podem criar!

1. **Classe Jardinagem:** Entidades nomeJardim, qtdMetros, qtdPlantas, qtdMetrosGrama, kilosAdubo, valorAdubo, valorMetroGrama, valorConteGrama.

**métodos**: *usarAdubo* (a cada 2 metros de grama usa-se 100 gramas de adubo - calcule quanto de adubo usar). *precoAdubo* ( resultado do *usarAdubo*  \* valorAdubo) *precoCorteGrama (*valorConteGrama = qtdMetrosGrama \* valorMetroGrama)).

2. **Classe Caixa:** Crie uma classe que modele um caixa, que contém saldo - no construtor começa com R $1000,00, crédito, débito. Crie método

**Métodos:** *crédito* que entra dinheiro e *débito* que sai dinheiro. - no main tenha laço perguntando quantos lançamentos deseja e sempre pergunte se crédito ou débito e no final fala o saldo final.