



Programação Orientada a Objetos

Atividade Aula 03 - Objetos e Classes

1 Atividade

Na atividade desta semana vamos desenvolver um sistema bancário muito simples. A ideia é exercitar nossa habilidade de desenvolver um sistema orientado a objetos simples.

Quais funcionalidades devem estar presentes:

1. O usuário deve ser capaz de criar uma **Conta** no sistema.
2. Uma **Conta** pode ser de dois tipos **ContaComum** ou **ContaEspecial**. A diferença é que de uma **ContaComum** não se pode realizar saques além do saldo corrente na conta. E em uma **ContaEspecial** pode-se fazer saques enquanto houver saldo adicionado de um limite de crédito.
3. A **Conta** deve ter um número e o nome do cliente.
4. Deve ser possível realizar operações de **depósito** e **saque** em uma conta.
5. Deve também ser criado o método **contaOrigem.transferePara(contaDestino,valor)** para permitir a transferência de valores diretamente de uma conta para outra. Esse método deve retornar um valor booleano *true* caso a transferência tenha sido bem sucedida e *false* caso tenha falhado.

2 Entrega

A entrega deve incluir:

- Deve ser enviado o código fonte das classes **Principal** que vai conter o programa principal do sistema (com as opções para operar sobre as contas), **Conta**, **ContaComum** e **ContaEspecial**.