**EXERCÍCIOS**

    1)     Desenvolver um sistema de controle pessoal onde seja possível controlar as despesas com cachorro e carro. O sistema deverá receber os dados de uma conta o seu saldo e receber as despesas com cachorro e carro e mostrar o saldo final. As classes trabalhadas serão: Pessoa, Cachorro, ContaBancaria, Carro

         Classe Pessoa:

o    Atributos: nome, idade, RG

o    Métodos: dadosPessoais

o    A classe será utilizada para registrar e listar os dados.

         Classe Cachorro:

o    Atributos: nome, raça, alimento, tratamento

o    Métodos: dadosAnimal, despesasAnimal

o    A classe será utilizada para registrar o cachorro e listar suas despesas mensais com alimentação e tratamentos (vacina, banho e tosa, remédios etc).

         Classe ContaBancária:

o    Atributos: nr\_conta,  agencia, saldo

o    Métodos: dadosContaBancaria, Creditar, Debitar

o    A classe será utilizada para registrar os dados da conta da pessoa, creditar o(s) depósito(s) e debitar as despesas da pessoa.

         Classe Carro:

o    Atributos: cor, modelo, marca, combustivel

o    Métodos: dadosCarro, abastecer, custoAbastecimento

o    A classe registrará os dados do automóvel do dono, o período de abastecimento e o custo com o abastecimento por mês.

         Classe Principal:

o    A classe principal permitirá cadastrar todos os itens do sistema (Pessoa, ContaBancaria, Carro e Cachorro). Para cada classe implementar os métodos de forma correta para que ao final seja possível obter um relatório na tela mostrando os dados  da pessoas, dos itens cachorro e carro e a conta bancária especificando no final as despesas com cachorro e carro.

o    OBS: o relatório deverá ser no **console (**não usar caixas de mensagem)**.**

        2)     Desenvolver uma agenda pessoal que permita inserir os contatos (amigos, empresas e familiares), listar os contaos, registrar os compromissos, listar compromissos e mostrar o mês atual com os respectivos feriados se houver.

a.     Para desenvolvimento do exercício você deverá utilizar herança, encapsulamento e construtor.