

Atividades sobre Orientação a Objetos em Java

Imagine o cenário de um sistema bancário, com isso, algumas funcionalidades devem ser oferecidas. Baseado em um cenário desse tipo:

Crie uma classe Java chamada **Cliente**.

A classe Cliente deve ter os seguintes atributos:

- Nome do cliente
- CPF ou CNPJ
- Tipo de cliente (Pessoa física ou jurídica)
- Número da conta do cliente
- Saldo da conta
- Endereço
- Idade

Os atributos Nome, CPF ou CNPJ, Tipo de cliente e Número da conta são OBRIGATÓRIOS, crie um construtor para inicializar esses atributos.

Além dos métodos GET e SET para cada atributo, crie alguns métodos para fazer o seguinte:

- Verificar o saldo da conta
- Sacar dinheiro da conta
- Depositar algum valor para algum cliente
- Transferir algum valor para outro cliente

Para sacar dinheiro, o cliente deve fornecer o valor desejado como parâmetro. Não deve ser permitido que um cliente saque algum valor maior do que a quantidade de dinheiro na conta.

Para depositar um valor para algum cliente, o valor a ser depositado deve ser passado como parâmetro, bem como o cliente de destino.

Para transferir um valor para outro cliente, o valor a ser transferido deve ser passado como parâmetro, bem como o cliente de destino, mas nesse caso, deve ser subtraído o valor da transferência da conta de origem. Não deve ser permitido transferir um valor mais alto do que a quantidade de dinheiro na conta.

- Para testar a classe, na main do programa crie um objeto da classe Cliente para representar o usuário que está usando o sistema e alguns objetos Cliente para representar outros clientes do banco.
- Crie um menu para o usuário, onde ele possa escolher se quer sacar dinheiro, verificar o saldo da conta, depositar algum valor ou transferir algum valor. (Na parte de depositar e transferir, mostre os clientes que existem para o usuário escolher para qual quer transferir e qual valor será transferido.
- Em caso de saque, depósito e transferência, o usuário deve digitar o valor que deseja sacar, depositar ou transferir.
- Deve existir uma opção no menu que o cliente deve selecionar se deseja sair do sistema.