

**Lista 7 - Orientação a Objetos**

1) Sabendo que qualquer empresa possui funcionários, crie uma classe chamada **Funcionario** para representá-los. Acrescente os atributos nome e salario a essa classe. Além disso, você deve criar dois métodos: um para aumentar o salário e outro para consultar os dados dos funcionários.

Deverá ser solicitado a porcentagem de aumento do salário.

2) Crie uma classe chamada **Gerente** para definir os objetos que representarão os gerentes de um banco. Defina um método de aumento salarial nessa classe. O salário deve aumentar com uma taxa variável.

Teste o método de aumento salarial definido na classe Gerente.

3) Crie uma classe que represente as contas do banco. Essa classe deve conter três atributos: numero, limite e saldo.

Crie um objeto do tipo Conta. Receba do teclado os valores para os atributos numero, saldo e limite. Depois crie um laço que permita que o usuário escolha a operação que ele deseja realizar. As operações que ele pode realizar são: depositar, sacar e exibir saldo.