

Desenvolvimento de um Sistema de Folha de Pagamento

Contexto:

Imagine que você está encarregado de automatizar o processo de cálculo da folha de pagamento de uma empresa, facilitando a gestão financeira e garantindo a precisão dos cálculos. O seu sistema ajudará o departamento de recursos humanos a calcular rapidamente os vencimentos dos funcionários, considerando as horas trabalhadas e outros critérios relevantes.

Objetivo do Exercício:

Criar um sistema em Java que leia os dados de entrada do funcionário e calcule seu salário bruto, descontos, contribuições e salário líquido, conforme as tabelas fornecidas. O sistema deverá ser interativo e continuar operando até que a opção de saída seja selecionada pelo usuário.

Dados de Entrada:

- Nome do funcionário.
- Número de horas trabalhadas.
- Valor da hora trabalhada.

Processo:

O sistema deverá ler os 3 dados acima, calcular a folha de pagamento do funcionário e exibir os dados na tela.

Cálculos a serem realizados:

1. **Salário Bruto:** Calculado multiplicando-se o número de horas trabalhadas pelo valor da hora.
2. **IR:** O valor é calculado com base no salário bruto, conforme a tabela de alíquotas do IR fornecida.
3. **INSS:** O desconto é aplicado de acordo com o salário bruto, seguindo a tabela do INSS fornecida.
4. **FGTS:** Representa 8% do salário bruto.
5. **Salário Líquido:** O salário bruto menos os descontos de IR e INSS.

Tabelas de Cálculo:

- **IR:**
 - Até R\$ 1.372,81: Isento
 - De R\$ 1.372,82 até R\$ 2.743,25: 15% de desconto
 - Acima de R\$ 2.743,25: 27,5% de desconto
- **INSS:**
 - Até R\$ 868,29: 8% de desconto.
 - De R\$ 868,30 até R\$ 1.447,14: 9% de desconto.
 - De R\$ 1.447,15 até R\$ 2.894,27: 11% de desconto.
 - Acima de R\$ 2.894,28: Valor fixo de R\$ 318,37.

Requisitos Funcionais:

- Após apresentar o resultado da folha de pagamento na tela, o sistema deverá finalizar sua execução.
- Os únicos métodos estáticos que devem existir no sistema são os métodos de entrada de dados e o método *main*
- Deve-se utilizar orientação a objetos.
- No mínimo 3 classes são esperadas:
 - Console, para entrada de dados
 - FolhaPagamento, para os dados do objeto
 - Principal, para a execução do exercício dentro do método *main*.