

- 1) Crie uma classe chamada **FiguraGeometrica** que receba a base como parâmetro. Encapsule o atributo e crie métodos de acesso a eles. Por fim adapte as classes Retangulo e Triangulo da lista 01 para herdar essa característica.
- 2) Crie uma classe chamada **ContaBancaria** que represente uma conta bancária. Os atributos da classe devem ser o nome do correntista, o número da conta e o saldo inicial que deve ser 0 (zero). A classe deve ter métodos para depositar, sacar e obter o saldo da conta.
- 3) Crie uma classe chamada **ContaPoupanca** que herde da classe ContaBancaria e inclua um método para calcular os juros da poupança com base em uma taxa de juros mensal.
- 4) Crie uma classe chamada **Banco** que represente um banco. A classe deve ter métodos para adicionar uma nova conta bancária, remover uma conta bancária e listar todas as contas bancárias.
- 5) Crie uma classe chamada **Contato** que tenha nome e email como atributos. Encapsule os atributos e crie métodos para acessá-los. Sobrescreva o construtor para receber os atributos como parâmetro ou não. Sobrescreva também o método ToString.
- 6) Crie uma classe chamada **Agenda** que represente uma agenda de contatos. A classe deve ter métodos para adicionar um contato, remover um contato e listar todos os contatos.
- 7) Crie uma classe chamada **Produto** que represente um produto em uma loja. O produto deve ser instanciado passando como parâmetro a descrição e o preço unitário do produto. A classe deve ter métodos para calcular o preço total de um determinado número de unidades do produto, que deve ser passado por parâmetro.
- 8) Crie uma classe chamada **CarrinhoDeCompras** que represente um carrinho de compras em uma loja. A classe deve ter métodos para adicionar produtos, remover produtos, calcular o valor total da compra e mostrar os produtos no carrinho.

Obs.: Os exercícios 2 e 7 constam na lista 01 e não precisam ser feitos se já tiverem.