

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE - UFRN

Instituto Metr pole Digital
IMD0040 - Linguagem de Programac o 2
Professor: Emerson Alencar

Avaliac o - Unidade I (8,0)

Quest o 01:

Crie duas classes que representam uma Contas Bancarias(ContaCorrente e ContaInvestimento). Estas classes devem ter um atributo saldo, um atributo n mero da Conta e os m todos depositar(double), sacar(double) e transferir(double, Conta). Estes m todos devem depositar um valor na conta, sacar um valor da conta e transferir um valor da conta de origem para uma conta de destino, respectivamente. Al m destes, ContaBancaria deve ter um m todo calcularSaldo(). Este m todo possui a regra do c culo do saldo final (que pode ser diferente do saldo armazenado no atributo saldo).

Cada Conta dever  implementar suas regras para calcular o saldo (m todo calcularSaldo()). No caso de ContaCorrente, o saldo final   o saldo atual subtra do de 10%, referente a impostos que devem ser pagos. J  para a ContaInvestimento, o saldo final   o saldo atual acrescido de 5%, referente aos rendimentos do dinheiro investido.

- a) No n mero da conta o primeiro d gito   um n mero sequencial de acordo com com a sequencia de objetos criados iniciando por 1 e concatenado com um valor aleat rio de 0 a 999. (o atributo que guarda o n mero sequencial da cria o das contas   um atributo da classe)
- b) depositar(double): O valor de dep sito n o poder  ser Zero ou valores negativos
- c) sacar(double): N o poder  sacar um valor maior que o saldo e valores negativos.
- d) transferir(double, Conta): Para esse m todo   preciso reutilizar os m todo sacar e depositar
- e) Cada classe deve armazenar o hor rio com segundos da  ltima inst ncia da classe criada
 - As valida es devem emitir mensagens de erros, utilizando a classe JOptionPane.

Quest o 02 :

Crie mais uma classe chamada de ContaPoupanca. Este conta n o pode ser criada com saldo igual a zero, toda ContaPoupan a deve ter um saldo inicial igual ou maior que 200.

Somente a primeira contaPoupan a criada no sistema acionar  o m todo rendimentosMensais que acrescenta um valor de 5% quando chamado e o m todo redimentosPromocao acrescenta um valor de 2% quando   realizado o primeiro dep sito na conta poupan a.

Questão 03:

Crie uma classe Banco com os seguintes atributos e métodos:

- O número total de Contas do Banco;
 - Estrutura que guarda todas contas do banco;
 - Método que armazena Contas bancárias;
 - Método que lista todas as contas (ID, Tipo, Saldo);
 - Método que lista apenas contaCorrente;
 - Método que lista apenas contaPoupanca;
 - Método que lista apenas contaInvestimento;
-
- Os valores listados com saldo devem obedecer o formato da moeda brasileira
 - Todos os método que precisem percorrer uma lista devem ser implementas com Iterator
 - Você deve manter os padrões de desenvolvimento Java: gets e sets, indentação, estrutura das classes, boas práticas de desenvolvimento vistas em sala.
 - Para criação de todos os objetos deve ser passado as informações pelo console