

Questão 1- Crie uma classe ContaBancaria, que contém os atributos nome do cliente, num_conta, saldo e os métodos sacar (o saldo não pode ficar negativo) e depositar. Crie duas classes herdadas de ContaBancaria: ContaPoupança e ContaEspecial, com as seguintes características a mais: Classe ContaPoupança tem o atributo dia de rendimento e o calcularNovoSaldo, recebe a taxa de rendimento da poupança e atualiza o saldo. Já a classe ContaEspecial possui o atributo limite é uma redefinição no métodos sacar, permitindo saldo negativo até o valor do limite. Crie uma classe Teste e nela ofereça as seguintes opções:

- 1) Incluir dados relativos a conta de um cliente (Limitado a 5 contas);
- 2) Sacar um determinado valor de uma conta (Procure pelo número da conta);
- 3) Depositar um determinado valor na sua conta (Procure pelo número da conta);
- 4) Mostrar o novo saldo do cliente, a partir da taxa de rendimento, daqueles que possuem conta poupança;
- 5) Mostrar os dados de todas as contas cadastradas.

Questão 2- Crie uma classe Animal que contém um nome, comprimento, número de patas (o padrão é 4), uma cor, ambiente e uma velocidade (em m/s).

Um peixe é um animal, tem 0 patas, o seu ambiente é o mar (padrão), cor cinzenta (padrão). Além disso, o peixe tem como característica: barbatanas e cauda;

Um mamífero é um animal, o seu ambiente é a terra (padrão) e também possui como característica o alimento preferido;

Crie uma classe Teste e nela ofereça as seguintes opções:

- 1) Incluir dados relativo a um peixe;
- 2) Incluir dados relativo a um mamífero;
- 3) Listar todos os animais cadastrados;
- 4) Lista todos os peixes cadastrados