

2ª Lista de Exercícios Java1

No sistema de um banco algumas informações dos clientes como nome e código precisam ser armazenadas.

1. Crie uma classe para modelar os objetos que representarão os clientes.

Os bancos oferecem aos clientes a possibilidade de obter um cartão de crédito que pode ser utilizados para fazer compras. Um cartão de crédito possui um número e uma data de validade.

2. Crie uma classe para modelar os objetos que representarão os cartões de crédito.

3. Defina um vínculo entre a classe CLIENTE e a classe CARTAO DE CREDITO. Para isso você deve alterar a classe CARTAO DE CREDITO.

4. As agências bancárias possuem um número. Crie uma classe para modelar as agências.

5. As contas do banco possuem saldo e estão vinculadas a uma agência. Crie uma classe para modelar as contas e estabeleça um vínculo com a classe AGENCIA.

6. Teste o relacionamento entre contas, agências e clientes.

7. Altere a classe CONTA para que todos os objetos criados a partir dessa classe possuam 100 de saldo inicial.

8. Acrescente alguns métodos na classe CONTA para definir as lógicas de depositar, sacar e imprimir extrato.

9. Crie uma classe para modelar as faturas dos cartões de crédito.

10. Acrescente um construtor na classe AGENCIA para receber um número como parâmetro.

11. Acrescente um construtor na classe CARTAO DE CREDITO para receber um número como parâmetro.

12. Acrescente um construtor na classe CONTA para receber uma referência como parâmetro.

13. Acrescente um método na classe CONTA para implementar a lógica de transferência de valores entre contas.