

Mão na massa:

REQUISITOS:

- Atualize seu projeto com a nova classe, bem como, ajuste seus métodos com os novos tipos de atributos e, construa os novos métodos existentes;
- Para a classe Pessoa, construa os devidos métodos acessores (somente os necessários e que fizerem sentido);
- O método transferir deverá receber uma conta de destino e, a partir disso, fazer as devidas validações de saldo, conta ativa. Caso consiga transferir, retorne o booleano indicando a operação realizada com sucesso;
- Uma pessoa só poderá ter uma única conta bancária. Valide isso antes de adicionar no array de objetos;

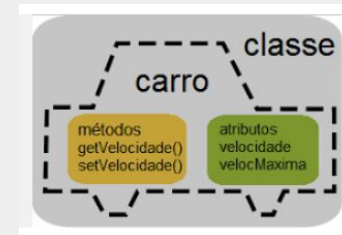
```
+-----+
|      Pessoa      |
+-----+
| - nome: String   |
| - idade: Number  |
| - cpf: String    |
+-----+
| + construtor(nome: String, idade: Number, cpf: String) |
| + exibirDados(): String |
+-----+

+-----+
|      Conta      |
+-----+
| - titular: Pessoa |
| - saldo: Number   |
| - contaAtiva: Boolean |
+-----+
| + construtor(titular: Pessoa) |
| + depositar(valor: Number) |
| + sacar(valor: Number): Boolean |
| + obterSaldo(): Number |
| + ativarConta() |
| + inativarConta() |
| + transferir(valor: Number, contaDestino: Conta): Boolean |
+-----+
```

Atributos estáticos

Atributos pertencentes a nossa classe e, não à instância da mesma;

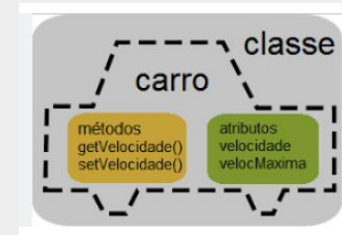
Muito úteis quando queremos ter uma classe que carregue determinadas informações para uso externo, por exemplo, sem que precisemos realizar uma instância da mesma;



Métodos estáticos

Métodos pertencentes a nossa classe e, não à instância da mesma;

Muito úteis quando queremos que nossa classe realize determinadas ações, sem que necessariamente precise de uma instância da mesma para isso;



Typescript

Não é uma linguagem de programação!

É um superset, que nos ajuda muito no desenvolvimento de nosso código, tipando os dados que estamos trabalhando;



Interfaces e Types

Forma de criarmos os tipos de nossos objetos em nosso código;

As duas cumprem muito bem o que se propõem a fazer;

Não existe um certo ou errado, quando quisermos utilizá-las;



O tipo **ANY**

Utilizado para tiparmos determinada variável que não temos o tipo específico definido;

Inimiga do typescript pois, se estamos utilizando o mesmo em nosso projeto, queremos que tudo esteja muito bem tipado para nos auxiliar durante nosso trabalho;



Como iniciar um projeto utilizando typescript?

Como estamos trabalhando com scripts e não com projetos, em sí, precisaremos de alguns passos simples;

- Inicializar o projeto;
- Instalar o typescript no mesmo, bem como o ts-node-dev;
- Inicializar o tsconfig;
- Criar o script com o ts-node-dev para rodar o projeto com typescript;

