

# **Linguagem de PRogramação Comercial.**

## **Exercícios praticar OO.**

**Para os exercícios a seguir, utilize um projeto Console Application para executar os testes.**

- 1) Implemente uma classe para definir os objetos que representarão os clientes de um banco. Essa classe deve declarar dois atributos: um para os nomes e outro para os códigos dos clientes;
- 2) Faça um teste criando dois objetos da classe Cliente. Execute o projeto e teste.
- 3) Os bancos oferecem aos clientes a possibilidade de obter um cartão de crédito que pode ser utilizado para fazer compras. Um cartão de crédito possui um número e uma data de validade. Crie uma classe para modelar os objetos que representarão os cartões de crédito.
- 4) Faça um teste criando dois objetos da classe CartaoDeCredito. Altere e imprima/mostre na tela os atributos desses objetos. Você pode utilizar a classe Console e o método WriteLine.
- 5) As agências do banco possuem número. Crie uma classe para definir os objetos que representarão as agências.
- 6) Faça um teste criando dois objetos da classe Agencia. Altere e imprima/mostre na tela os atributos desses objetos.
- 7) As contas do banco possuem número, saldo e limite. Crie uma classe para definir os objetos que representarão as contas.
- 8) Faça um teste criando dois objetos da classe Conta. Altere e imprima os atributos desses objetos.
- 9) Altere a classe Conta para que todos os objetos criados a partir dessa classe possuam R\$ 100 de limite inicial.
- 10) Defina um vínculo entre os objetos que representam os clientes e os objetos que representam os cartões de crédito.
- 11) Acrescente alguns métodos na classe Conta para realizar as operações de depósito, saque, transferência e consulta do saldo disponível.
- 12) Crie uma classe chamada Gerente para definir os objetos que representarão os gerentes do banco. Defina dois métodos de aumento salarial nessa classe. O primeiro deve aumentar o salário com uma taxa fixa de 10%. O segundo deve aumentar o salário com uma taxa variável. (dica: você vai utilizar polimorfismo aqui, sobrecarga de métodos).
- 13) Acrescente um construtor na classe Agencia para receber um número como parâmetro.
- 14) Acrescente um construtor na classe Conta para receber uma referência como parâmetro.