

Crie um sistema usando Orientação a Objetos, para representar um banco. As entidades desse sistema serão: Conta, Conta Poupança, Conta Fidelidade.

Objetivo:

- Identificação de entidades, atributos e métodos;
- Reúso de código através do relacionamento de classes usando herança;
- Uso de métodos de uma superclasse.

0 - Lembrar de criar os construtores de cada classe e usar encapsulamento de forma correta, tanto nos métodos quanto nos atributos. Valores de saldo e bônus nas contas começam zerados.

1 - Cada conta terá um número, saldo e o nome do titular, também será capaz de fazer ações como debitar e depositar.

2 - Uma conta poupança possui os atributos e métodos de uma conta comum, mas, também possui uma taxa de juros e será capaz de efetuar a ação de render juros (adicionar o valor de juros ao saldo da conta).

3 - Uma conta fidelidade possui os atributos e métodos de uma conta comum, mas, também possui um valor de bônus, e é capaz de efetuar a ação de render bônus. Em uma conta fidelidade, a cada depósito, 1% do valor depositado deve ser acumulado ao bônus da conta. Quando a ação de render bônus acontece: adiciona o valor de bônus ao saldo da conta, e o valor de bônus é zerado.