

Exercício

Entrega: 06/10

Classe Apolice

Desenvolver uma classe Java chamada Apolice com os seguintes atributos:

- numApolice: int
- nomeSegurado: String
- idade: int
- valorPremio: float
- ultimoNumApolice: int (este atributo deve ser inicializado com 0 e será compartilhado por todas as instâncias da classe apólice. O objetivo é guardar o número da última apólice criada de modo a gerar o número da próxima automaticamente, de forma sequencial).

A classe Apolice deverá conter os seguintes métodos:

Método	Descrição
Apolice()	Construtor que incrementa o atributo ultimoNum e define o numApolice com base neste valor.
Apolice(String nomeSegurado, idade, valorPremio)	Construtor que incrementa o ultimoNum, define o numApolice com base neste valor e armazena os parâmetros nomeSegurado e valorPremio nos respectivos atributos da classe.
imprimir()	Este método não retorna valor e deverá simplesmente imprimir na tela os atributos da classe Apolice (exceto ultimoNumApolice), um abaixo do outro.
calcularPremio()	Este método não retorna valor e deverá calcular o valor do prêmio seguindo as seguintes regras: <ul style="list-style-type: none">• caso a idade seja maior ou igual a 18 e menor ou igual a 25 anos, o valor do prêmio deve receber um acréscimo de 20%;• quando a idade for superior a 25 e menor

	ou igual a 36 anos, o acréscimo é de 15%;
	<ul style="list-style-type: none"> quando a idade for superior a 36 anos, o acréscimo será de 10%.

oferecerDesconto(String cidade)	Este método deve receber o parâmetro cidade e retornar o valor do desconto.
	<ul style="list-style-type: none"> Caso a cidade seja Florianópolis, o desconto será de 5% do valor do prêmio; Caso seja Chapecó, será de 6%; Caso seja Joaçaba, o desconto é de 7%; Caso seja Joinville, 8%.

exibeUltimoNum()	Método estático que não retorna nenhum valor.
	Exibe o número da última apólice criada.

Classe de teste

Em seguida, crie uma classe de teste para a classe Apolice. Nesta classe, instancie um objeto Apolice utilizando o construtor vazio. Leia pelo teclado (usando um objeto Scanner) o nome do segurado, a idade, o valor do prêmio e a cidade. Coloque os 3 primeiros valores nos respectivos atributos do objeto e chame o método calcularPremio(). Chame então o método imprimir() para visualizar como ficou o valor do prêmio, e em seguida chame o método oferecerDesconto(), passando a cidade como parâmetro. Imprima o valor do desconto.

Repita o roteiro acima, desta vez para criar um novo objeto Apolice utilizando o construtor com parâmetros. Calcule o prêmio, imprima os valores dos atributos e exiba o desconto. Por fim, exiba o número da última apólice criada.