

- 1) Implemente uma classe **Conta** que contenha o nome, o número e o saldo. Estes valores deverão ser informados pelo usuário no método construtor. Faça um método depositar e um método retirar. O método **depositar** deverá receber como parâmetro o valor do depósito que deverá ser acrescentado ao saldo. O método **retirar** deverá receber como parâmetro o valor da retirada e se o saldo for suficiente o valor da retirada deverá ser subtraído e o método deve retornar *true*, do contrário o método deve retornar *false*. O método **consulta\_saldo** deverá retornar o valor do saldo.

Na classe Principal, implemente o método **main** declarando e criando o objeto **cliente** da classe **Conta**, exiba o menu a seguir e programe as opções. Obs.: para as operações de depósito e saque deverá ser solicitado o valor da operação antes de evocar o respectivo método.

```
CONTA CORRENTE
1 - Depósito
2 - Retirada
3 - Consulta Saldo
4 - Finalizar
Opção:
```

- 2) Refaça o exercício 1 definindo uma classe **ContaEspecial** como uma subclasse da conta que possui como atributo **limite\_credito** este valor deve ser fornecido pelo usuário no método construtor. Redefina o método **retirar** (continua a receber como parâmetro o valor da retirada) de forma que a retirada será poder ser efetuada seu valor for menor ou igual o saldo + limite de crédito, o saldo deverá ser subtraído pelo valor da retirada se for o caso.

- 3) Implemente uma classe **Animal** que possua como atributos o tipo e a cor (strings). Estes atributos devem ser informados pelo usuário no método construtor. Defina um método **exibirTipoCor** que exibe a saída “Eu sou <tipo> <cor>”. Defina o método **recuperaCor** que retorna a cor do animal.

Implemente uma classe **Cachorro** (subclasse de Animal) que possua como atributos o nome e a raça (strings). No método construtor antes de realizar a leitura dos atributos chame o construtor da superclasse. Defina o método **exibirNomeRaca** que exibe a saída “<nome> é um <raça>”.

Na classe **Principal**, defina o método **main** declarando objeto animal da classe Animal, instancie-o como Cachorro, exiba o tipo, a cor, o nome e a raça e (chame adequadamente os métodos já definidos).

- 4) Defina uma classe **Empregado** que possua como atributos o **numero** e o **nome** estes valores devem ser fornecidos pelo usuário no método construtor. Implemente os métodos **numero\_funcional** (que retorna o atributo **numero**) e **nome\_do\_funcionario** (que retorna o atributo **nome**).

Defina uma classe **Vendedor** como uma subclasse da classe Empregado que possui como atributos **salario\_base**, **valor\_vendas\_mes** (que armazena o valor todas das vendas realizadas no mês) **perc\_comissao** (que armazena a percentagem da comissão do vendedor), estes valores devem ser fornecidos pelo usuário no método construtor (obs.: antes de pedir a digitação destes valores chame o método construtor da superclasse). Implemente o método **valor\_do\_salario** que calculará e retornará o valor do salário no mês ( $\text{salario\_base} + \text{valor\_vendas\_mês} * \text{perc\_comissao}$ ).

Defina uma classe **Gerente** como uma subclasse da classe **Empregado** que possui como atributo **salario\_mensal** (este valor deve fornecido pelo usuário no método construtor – obs.: antes faça a chamada o método construtor da superclasse). Implemente o método **valor\_do\_salario** que retornará o valor do salário no mês.

Defina uma classe **Horista** como uma subclasse da classe **Empregado** que possui como atributo **valor\_hora** e **horas\_trabalhadas** (estes valores devem fornecidos pelo usuário no método construtor – obs.: antes faça a chamada o método construtor da superclasse). Implemente o método **valor\_do\_salario** que calculará e retornará o valor do salário no mês.

Na classe **Principal**, defina o método **main** declarando três objetos e1, e2, e e3 da classe Empregado, instancie e1 como Vendedor, e2 como Gerente e e3 como Horista. Exiba o número, o nome e o valor do salário do empregado que possuir o maior salário.

- 5) Implemente uma classe **Endereco** que contenha os atributos rua, nro, bairro, cep, cidade. Defina o método **construtor** que para que estes valores possam ser informados pelo usuário. Defina o método **nomeCidade** que retorna o valor do atributo em questão.

Implemente uma classe **Pessoa** que contenha os atributos codigo, nome, endereco (da classe **Endereco**) e telefone. Defina o método **construtor** que para que estes

valores possam ser informados pelo usuário. Defina o método *endereçoDaPessoa* que retorna o atributo endereço.

Implemente uma classe **PessoaJuridica** (sendo uma subclasse da classe Pessoa) que contenha os atributos inscr\_estadual, CNPJ e contato (objeto da classe **Pessoa**). Defina o método **construtor** para que os atributos possam ser inicializados pelo usuário.

Implemente uma classe **PessoaFisica** (sendo uma subclasse da classe Pessoa) que contenha os atributos profissao, data\_nasc, pai (objeto da classe **Pessoa**), mae (objeto da classe **Pessoa**), RG e CPF. Defina o método **construtor** que para que os atributos possam ser inicializados pelo usuário. Defina o método *cidadeDoPai* que retorna o nome da cidade onde o pai da pessoa mora.

Na classe **Principal**, defina o método **main** declarando objeto p1 e p2 da classe Pessoa, instancie p1 como PessoaJuridica, p2 como PessoaFisica, exiba o nome do contato da pessoa jurídica e a cidade do pai da pessoa física.