

Avaliação Objetivo 2: Herança simples e múltipla, Polimorfismo

1. (Peso 1,5) O diagrama de classes abaixo expressa a estrutura dos objetos que se deseja manipular em um sistema no paradigma da orientação a objetos. Trata-se de uma parte de um sistema bancário de uma cooperativa de crédito. Interprete esse diagrama de classes na tecnologia Java, organize o projeto em camadas MVC e faça o que se pede no controlador:
 - a. Crie 3 instâncias de cada classe (das possíveis de criar instâncias), insira valores válidos nos atributos dessas instâncias, e imprima esses objetos;
 - b. Crie as coleções necessárias para expressar as contas registradas no sistema, bem como, os associados, depois, imprima essa (s) coleção (ões);
 - c. Movimente, pelo menos, uma conta poupança, realizando as seguintes operações: depósito de R\$ 1.000,00; atualização monetária de 5%; saque de R\$ 50,00;
 - d. Movimente, pelo menos, uma conta corrente, realizando as seguintes operações: depósito R\$ 500,00; saque de R\$ 400,00;
 - e. Faça com que cada associado tenha as seguintes quantidade de cotas, nessa ordem: 100, 400, 600, 300, 600, 600, e imprima a (s) coleção (ões);
 - f. A partir da (s) coleção (ões), imprima todos os associados, ordenados pelo critério de número de cotas, em ordem decrescente. E faça o programa calcular e imprimir os associados com o maior número de cotas no sistema.
 - g. A partir da (s) coleção (ões), imprima todas as contas cadastradas no sistema, ordenadas pelo critério saldo, em ordem decrescente. E, imprima todas associados que sejam Associado e possua conta cadastradas no sistema, em qualquer ordem. Também faça o programa imprimir a lista de contas com maior saldo bancário.

