**Projeto Da Disciplina**

**Anápolis, 13 de dezembro de 2024**

**Nome da disciplina:** **Programação Orientada a Objetos**

**Alunos:** Matheus Marques Portela

O projeto **banco** simula um sistema bancário, com diferentes tipos de contas e operações financeiras como crédito, débito e consulta de saldo. Ele utiliza conceitos de programação orientada a objetos, como encapsulamento, herança e polimorfismo, para criar uma estrutura flexível.

O sistema se conecta a um banco de dados, onde são armazenadas as informações das contas e transações. Isso garante que os dados, como saldo e histórico de operações, sejam salvos e recuperados corretamente.

O **banco** também possui um front-end simples, desenvolvido com HTML e CSS, permitindo que os usuários criem contas, realizem operações e visualizem seus saldos. O back-end é feito com Spring Boot, que gerencia a comunicação com o banco de dados e o front-end.

Esse projeto mostra como criar um sistema completo, com integração entre o banco de dados, back-end e front-end.

Em anexo segue o código em arquivo RAR e o linlk do GitHub abaixo com o código atualizado.

* **Link do GitHub:** <https://github.com/oPortela/banco>



