

**1 )** Crie uma classe para gerenciar uma conta bancária, não é necessário se preocupar com o número da conta, a classe irá permitir fazer saque, depósito e exibir o saldo atual.

Classe: Conta

Atributos: saldo

Métodos: saque, depósito e exibirSaldo.

**2 )** Crie uma classe Calculadora com um método estático que permita somar dois números e exiba esse número na tela.

Classe: Calculadora

Atributos: não será necessário nenhum atributo

Métodos: somar

**3 )** Crie uma classe "Funcionario" e uma classe "Programador", a classe "Funcionario" ficará responsável por receber o salário do funcionário e fazer o cálculo levando em conta que todo funcionário irá receber um acréscimo de 100 ao seu salário que é um bônus dado para todos os funcionários, já a classe Programador terá que acrescentar mais 300 ao salário apenas do funcionário programador, para esse exercício você irá precisar utilizar herança e sobrescrita de métodos, pois terá que ser feito um cálculo no Funcionário e com esse resultado, terá que ser feito um outro cálculo para o Programador, lembrando que você terá que reaproveitar o cálculo que já será feito na classe Funcionario.

Classes: Funcionario e Programador

Atributos: salario e total

Métodos:

- Classe Funcionario: calcularSalario e exibirSalario
- Classe Programador: calcularSalario