**Nome:** **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Data: \_\_/\_\_\_/\_\_\_**

**Tempo: 90 min.**

1. **Instancie o objeto e a Lista<Pessoa>, adicione os dados conforme a tabela abaixo e por fim imprima o nome da pessoa mais velha. (C# ou Java)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Idade** |
| **João** | **15** |
| **Leandro** | **21** |
| **Paulo** | **17** |
| **Jessica** | **18** |

Seu código:

1. **Aproveitando a questão anterior (01) - Exclua da Lista as pessoas com idade inferior a 18 anos. (C# ou Java) e exiba a quantidade da lista antes e depois da exclusão. (Não reescreva o código do item 01).**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Idade** |
| **João** | **15** |
| **Leandro** | **21** |
| **Paulo** | **17** |
| **Jessica** | **18** |

1. **Aproveitando – o seu código já escrito na questão (01) e na Questão (02) – Consulte se o objeto Jessica existe na lista e exiba a sua idade. (Não reescreva o código do item 01 e 2)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Idade** |
| **Leandro** | **21** |
| **Jessica** | **18** |

1. Considerando os conceitos de Orientação a Objetos, crie uma **classe Pai** de nome Funcionário com os seguintes atributos (nome, idade e salário) e mais três classes Filhas (Gerente, Supervisor e Vendedor). Na classe Funcionário deve existir um **método** de nome **bonificação** que retorna o salário, nas classes filhas deve existir o mesmo método bonificação porem com as seguintes regras:

* Para Gerente, o método bonificação deve retornar o salário + 10000.00;
* Para Supervisor, o método bonificação deve retornar o salário + 5000.00;
* Para Vendedor, o método bonificação deve retornar o salário + 3000.00;

Por fim, criar uma classe principal que instancie objetos de Gerente, Supervisor e Vendedor e adicione no mínimo um valor para cada atributo e imprima cada funcionário (Gerente, Supervisor e Vendedor) com suas devidas bonificações.

OBS: Todos os códigos devem estar em C# OU Java.