

Atividade: Gerenciador de Contas Bancárias em JavaScript e HTML

Descrição:

Nesta atividade, você será desafiado a criar um gerenciador simples de contas bancárias usando HTML e JavaScript, com foco nos princípios de Orientação a Objetos.

Passo a passo:

Configuração do HTML:

Crie uma página HTML básica com uma área para inserir detalhes da conta, botões para as operações (inserir, deletar e visualizar) e uma área para mostrar as contas criadas.

Inclua campos para inserir detalhes da conta, como agência, número, tipo de conta e saldo.

Adicione botões para as operações de inserir, deletar e visualizar.

Reserve um espaço para listar as contas bancárias inseridas.

JavaScript - Criando Classes:

a. Classe ContaBancaria:

Esta classe deve ter os parâmetros: agencia, numero, tipo e saldo.

Crie métodos get e set para o saldo.

Implemente métodos para sacar e depositar valores.

b. Classe ContaCorrente (Herda de ContaBancaria):

Além dos parâmetros herdados, esta classe deve incluir um parâmetro adicional: cartaoCredito.

Implemente métodos get e set para o cartaoCredito.

Defina que o tipo desta conta é "Conta Corrente" por padrão.

c. Classe ContaPoupanca (Herda de ContaBancaria):

Esta classe herda todos os parâmetros e métodos da classe ContaBancaria.

d. Classe ContaUniversitaria (Herda de ContaBancaria):

Assim como a ContaPoupanca, esta classe herda todos os parâmetros e métodos da classe ContaBancaria.

Modifique o método de saque para que contas do tipo universitária só possam sacar valores menores que 500 reais.

Funcionalidades:

a. Inserir:

Ao preencher os campos no HTML e clicar no botão "Inserir", crie uma nova instância da conta correspondente e adicione-a a uma lista de contas.

b. Deletar:

Ofereça uma opção para o usuário selecionar uma conta da lista e, ao clicar no

botão "Deletar", remova-a.

c. Visualizar:

Ao clicar no botão "Visualizar", mostre todas as contas criadas na área reservada para listar as contas no HTML.

Finalização:

Certifique-se de testar todas as funcionalidades e verificar se a orientação a objetos foi aplicada corretamente.

Objetivo:

Ao final desta atividade, você terá um gerenciador de contas bancárias simples que permite ao usuário inserir diferentes tipos de contas, exibir todas as contas inseridas e deletar contas específicas.