

Exercício 01 – Conta Bancária

Elabore uma classe ContaBancaria, com os seguintes membros:

- ✓ atributo String cliente
- ✓ atributo int num_conta
- ✓ atributo double saldo
- ✓ método sacar
- ✓ método depositar

Agora acrescente ao projeto duas classes herdadas de ContaBancaria: ContaPoupança e ContaEspecial, com as seguintes características a mais:

- φt Classe ContaPoupança:
 - ✓ atributo int dia de rendimento
- φt Classe ContaEspecial
 - ✓ atributo double limite

Após a implementação das classes acima, você deverá implementar uma classe Contas.Java, contendo o método main. Nesta classe, você deverá implementar:

- a) Incluir dados relativos a(s) conta(s) de um cliente;
- b) Sacar um determinado valor da(s) sua(s) conta(s);
- c) Depositar um determinado valor na(s) sua(s) conta(s);
- d) Mostrar os dados da(s) conta(s) de um cliente;

Exercício 02 – Animais

Um animal contém um **nome**, **comprimento**, número de **patas** (o padrão é 4), uma **cor**, **ambiente** e uma **velocidade** (em m/s).

Um peixe é um animal, tem 0 patas, o seu ambiente é o mar (padrão), cor cinzenta (padrão). Além disso, o peixe tem como **característica**: barbatanas e cauda;

Um mamífero é um animal, o seu ambiente é a terra (padrão);

Um urso é um mamífero, cor castanho e o seu **alimento** preferido é o mel.

Codifique as classes **animal**, **peixe** e **mamífero**.

Para a classe **Animal**, codifique os métodos:

- ✓ **Animal(String nome, String cor, String ambiente, int comprimento, float velocidade, int patas);**
- ✓ **void alteraNome(String nome);**
- ✓ **void alteraComprimento(int comprimento);**
- ✓ **void alteraPatas(int patas);**
- ✓ **void alteraCor(String cor);**
- ✓ **void alteraAmbiente(String ambiente);**
- ✓ **void alteraVelocidade(float velocidade);**

E os seus atributos são:

- ✓ **String nome;**
- ✓ **int comprimento;**
- ✓ **int patas;**
- ✓ **String cor;**
- ✓ **String ambiente;**
- ✓ **float velocidade;**
- ✓ **void dados; // imprime os dados do animal**

Para a classe **Peixe**, codifique:

- ✓ **Peixe(String nome, String caracteristica, int comprimento, float velocidade);**
- ✓ **void alteraCaracteristica(String caracteristica);**
- ✓ **String caracteristica(); // retorna a características de um determinado peixe;**
- ✓ **void dados(); // imprimir na tela todos os dados**

Para a classe **Mamifero**, codifique:

- ✓ **Mamifero (String nome, String cor, String alimento,int comprimento, float velocidade, int patas);**
- ✓ **void alteraAlimento(String alimento);**
- ✓ **String alimento(); // retorna o alimento de um determinado uso**
- ✓ **void dados(); // imprimir na tela todos os dados**

Por último, crie um arquivo de teste (por exemplo **TesteAnimais.java**) de forma a ter um jardim zoológico com os seguintes animais: camelo, tubarão, urso-do-canadá.

Exemplo de execução:

Zoo:

Animal: Camelo
Comprimento: 150 cm
Patas: 4
Cor: Amarelo
Ambiente: Terra
Velocidade: 2.0 m/s

Animal: Tubarão
Comprimento: 300 cm
Patas: 0
Cor: Cinzento
Ambiente: Mar
Velocidade: 1.5 m/s
Característica: Barbatanas e cauda.

Animal: Urso-do-canadá
Comprimento: 180 cm
Patas: 4
Cor: Vermelho
Ambiente: Terra
Velocidade: 0.5 m/s
Alimento: Mel
