

# Lista de exercícios II Programação Orientada a Objetos

Esta segunda lista começa trabalho com manipulação de classes.

- 1)** Faça um programa para criar N (fornecido pelo usuário) objetos do tipo Funcionário (matrícula, nome e salário) e solicitar ao usuário que entre com dados para os N funcionários criados. Ao final imprima os valores fornecidos para estes funcionários, juntamente com a média salarial.
- 2)** Crie um novo método construtor para a classe Funcionário de modo que os valores das propriedades sejam fornecidos na criação de um funcionário. O construtor anterior não pode ser perdido.