

Atividade Acadêmica: Algoritmos e Programação – Estruturas Lineares

Professor: Guilherme Silva de Lacerda (guilhermeslacerda@gmail.com – gslacerda@unisinos.br)

Laboratório 1

Importante! Regras a serem seguidas

- 1) Todo e qualquer código deve ter seu teste equivalente (classe para testar o código)

Exemplo: Classe Conta tem que ter uma ContaTeste que realize os testes nela

- 2) Respeite as convenções de código

(<https://www.oracle.com/technetwork/java/codeconventions-150003.pdf>)

- 3) Estruture o projeto com pacotes, conforme exemplo

Nome do Projeto: Laboratorio1_Banco

pacote1

Classe1

Classe2

pacote2

Classe3

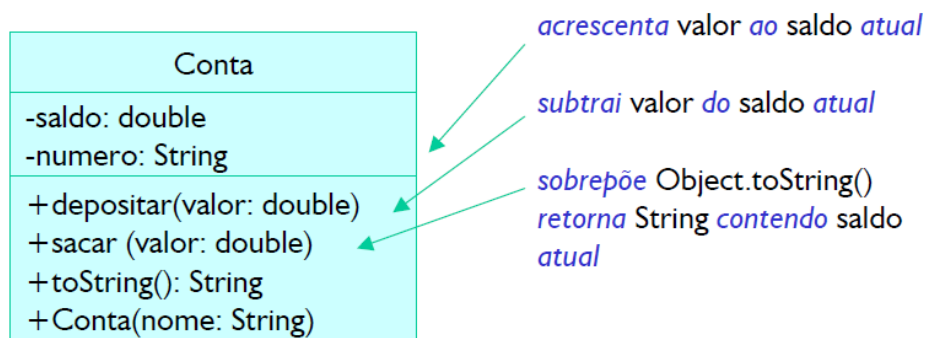
Classe4

Importante:

- Atividade desenvolvida em duplas
- Atividade a ser entregue no ambiente EAD
- Formato de entrega: Arquivo ZIP dos códigos (sugestão de nome: **Lab1_NomeAluno1_NomeAluno2.zip**)

Enunciado

Observe o seguinte diagrama:



Escreva um programa para classe **Conta**, respeitando as convenções definidas em aula. Crie uma classe **ContaTeste** manipule operações oferecidas pela API da classe. Simule diferentes situações, incluindo depósitos, saques, consultas de saldo. Também simule situações em que não é possível fazer um saque (caso de saldo = 0).