

Programação III

Classe Conta
Jocélio Passos
joceliopassos@bol.com.br

Classe Conta

- Crie uma classe Abstrata encapsulada chamada **Conta** que conterá os atributos Numero da conta, Nome do cliente e Saldo. Crie métodos para ler e alterar apenas o numero da conta e o nome do cliente. Para o saldo deve ter apenas um método que leia e retorne o seu valor. Crie também dois construtores, um inicializando o numero e o nome e outro inicializando o numero, o nome e o saldo.

2

Classe Conta

- Esta classe conterá também o método creditar (que recebe um valor e adiciona ao saldo) e o método debitar (que recebe um valor e subtrai do saldo). O método mostrarDados deve mostrar o número da conta, o nome do cliente e o saldo. O outro método desta classe é transferirPara, que recebe uma conta de destino e o valor, debitando na conta atual e creditando na conta de destino.

3

Classe Conta

- Crie uma classe **ContaCorrente** encapsulada (como subclasse de Conta). Deve ter dois construtores conforme sua superclasse, mas o método debitar recebe o valor e acrescenta o CPMF (0.0038 ou 0.38%), ou seja, ao se debitar R\$ 100 seria debitado 100,38 ($100 * (1 + \text{CPMF})$).

4

Classe Conta

- Crie uma outra classe **ContaPoupanca** encapsulada (como subclasse de Conta). Deve ter dois construtores conforme sua superclasse. Deve acrescentar um método chamado renderJuros, que recebe a taxa de juros e credita na conta, ou seja, se a taxa foi de 1 % e o saldo era R\$ 100, seria creditado R\$ 1 na poupança ($100 * (1/100)$).

5

Classe Conta

- Crie um programa chamado **Movimento** que deve criar dois objetos (um para ContaCorrente e outro para ContaPoupanca). Faça créditos iniciais nestas contas. Faça débitos nestas contas. Transfira um valor de R\$ 100 da ContaCorrente para ContaPoupanca. Renda juros de 10% na poupança.
- Obs : Escreva **as saídas no vídeo** à medida que o movimento for sendo executado.

6