

02

## Criando a classe para o funcionário administrador

Caso você precise do projeto com todas as alterações realizadas na aula passada, você pode baixá-lo por meio [deste link](#) (<https://github.com/alura-cursos/kotlin-oo-heranca-polimorfismo-interfaces/archive/aula-4.zip>).

Implemente a classe para representar o sistema interno e, então, adicione o método para entrar no sistema. Não é necessário implementar o código da lógica para realizar a autenticação.

Em seguida, crie a classe para representar um funcionário administrador. A criação pode ser feita realizando uma cópia da classe `Funcionario`.

Então, adicione os membros a mais que um funcionário administrador precisa ter, como senha e método de autenticação.

Com o administrador criado, faça com que gerente e diretor herdem diretamente da classe que representa o funcionário administrador.

Após herdar, remova o método de autenticação de gerente e diretor e mantenha apenas no funcionário administrador.

Agora que gerente e diretor são administradores, modifique o método que entra no sistema interno para que receba um funcionário administrador e uma senha. Então, adicione um `if` que utilize o método de autenticação de funcionário administrador.

Caso dê certo, apresente a mensagem de boas vindas. Caso contrário, a mensagem de falha de autenticação.

Após esse ajuste, remova a mensagem de boas vindas da função `main()`.

Por fim, ajuste o código da função `main()`, criando um gerente e um diretor. Ao tentar rodar o código, deve apresentar um problema de compilação ao tentar calcular a bonificação com um gerente ou diretor.

Caso você queira testar, fique à vontade para comentar o código que não compila.