

12

Criando classe para gerente

Crie a classe para representar um gerente. Adicione todas as properties que um gerente precisa ter.

Também adicione os métodos para calcular a bonificação e autenticar.

Para a bonificação, devolva 20% do salário e para a autenticação devolva:

- `true` , caso a senha for igual a senha recebida via construtor,
- `false` caso contrário.

Nessa implementação você pode considerar o uso do *early return*.

Em seguida, ajuste o código da função `main()` e crie um gerente. Por fim, faça a impressão de todas as properties com exceção da senha, do cálculo da bonificação e teste se o comportamento de autenticar funciona como esperado.