

02

Implementando a classe calculadora

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-2.zip) (<https://github.com/alura-cursos/kotlin-oo-heranca-polimorfismo-interfaces/archive/aula-2.zip>).

Implemente o código da calculadora de bonificação. Para isso, crie uma classe que contém uma property do tipo de `Double` que armazena o total de bonificação.

Em seguida, adicione o método `registra()` que recebe um `Funcionario`. Neste método, pegue o valor da bonificação e some com a property que determina o total.

Replique esse mesmo método na calculadora para tipos de funcionários diferentes, como é o caso do `Gerente` e `Diretor`.

Por fim, na função `main()`, crie um objeto para a calculadora e registre todos os funcionários que foram criados. Por fim, faça a impressão do total de bonificação armazenado na calculadora. Rode o programa e confira se apresenta o resultado esperado.