



CAMPUS NATAL-CENTRAL

Atividades à Realizar

Disciplina: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Professor: Plácido A. S. Neto

Descrição do Problema

Implementar uma máquina de refrigerantes, onde seja possível realizar compras de refrigerantes de 5 marcas: Coca-cola, Guaraná, Sukita, Sprite e Schweppes. Cada refrigerante tem seu valor específico. Antes de escolher o refrigerante o usuário deverá inserir créditos (moedas de 0.10, 0.25, 0.50 1.00 real). Com o crédito inserido o usuário poderá escolher o refrigerante, e depois ter o valor do troco informado (se for o caso). Se o valor para a compra for insuficiente, ou se o refrigerante escolhido não estiver disponível, o valor do troco também é informado. A máquina deve ter capacidade para 20 refrigerantes de cada marca. A máquina inicia com um saldo de 10 reais em moedas.

Entidades possíveis para resolução do problema seriam: MáquinaRefrigerante, Refrigerante, Compra, e outra(s) que você achar necessário.

- A entidade MáquinaRefrigerante poderá ter as seguintes funções:
 - ver quantidade de refrigerantes disponíveis;
 - entregar refrigerante;
 - receber credito;
 - disponibilizar troco;
 - ver valor total de dinheiro da máquina;
 - atualizar o saldo da máquina;
 - verificar disponibilidade de refrigerante.
- A entidade Refrigerante poderá ter as seguintes funções:
 - verificar e modificar nome/marca
 - valor do refrigerante
- A entidade Compra poderá ter as seguintes funções:
 - receber e ver credito;
 - registrar compra;
 - devolver troco.
- OBS: Cada DUPLA terá autonomia para definir as funções de cada entidade (classe)

envolvida para solucionar o problema, etambém propor mudanças cada achem necessário.

- OBS2: Para executar a máquina de refrigerantes será necessário criar uma classe com o método **public static void main** para executar a máquina.
 - É importante definir um pequeno menu no console para escolha das opções da máquina.

BOM TRABALHO!!!!