



DIRETORIA ACADÊMICA DE GESTÃO E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

## TRABALHO PRÁTICO (2,0 pontos)

**Disciplina:** Programação Orientada a Objetos

**Professor:** Plácido Antônio de Souza Neto

Nome : \_\_\_\_\_

Matricula: \_\_\_\_\_

### Descrição

A exercício tem por objetivo que exercitar os conceitos de Classes e Objetos. Esse exercício descreve registro de venda por alguma loja. Onde é possível criar uma nova venda, onde nela há vários item que foram escolhidos para serem comprados.

OBS: VOCÊ DEVE ME ENTREGAR OS ARQUIVOS (.java) COM OS NOMES DAS CLASSES, ATRIBUTOS E MÉTODOS EXATAMENTE IGUAIS AOS DESCRITOS NO TEXTO. OS ARQUIVOS DEVEM ESTAR EM UMA PASTA COM O SEU NOME COMPLETO \*EM MAIÚSCULO\*.

#### Classe Item

- O objeto Item deve conter os seguintes atributos:
  - nome: String
  - descrição: String
  - valor: float
- O objeto Item deve conter os seguintes métodos:
  - *setNome(novoNome: String): void*
  - *getNome(): String*
  - *setDescrição(novaDescrição: String): void*
  - *getDescrição(): String*
  - *setValor(novoValor float): void*
  - *getValor(): float*

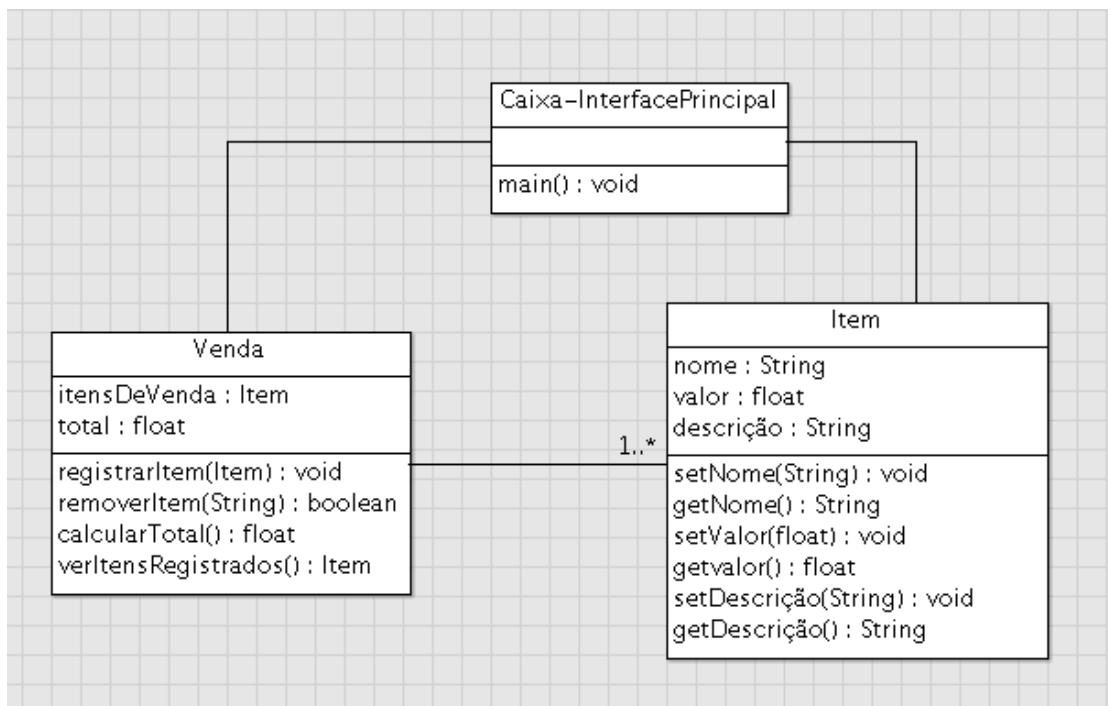
#### Classe Venda

- O objeto Venda deve conter os seguintes atributos:
  - itensDeVenda: Item[] (\*um array de Item\*)
  - total: float (\*representa o total da venda\*)
- O objeto Venda deve conter os seguintes métodos:
  - *registrarItem(Item: item) : void*
  - *removerItem(String nome) : boolean*
  - *calcularTotal() : float*
  - *verItensRegistrados() Item[]:*

### Classe Caixa-InterfacePrincipal (método main)

- Deve conter o seguinte MENU:
  - 1 – Iniciar Venda
  - 2 – Registrar Item
  - 3 – Remover Item
  - 4 – Ver Itens Registrados
  - 5 – Remover Item
  - 6 – Finalizar Venda (inclui ver o total)
  - 0 – Sair

COM O OBJETIVO DE FACILITAR A VISUALIZAÇÃO, A IMAGEM ABAIXO REPRESENTA A RELAÇÃO ENTRE AS CLASSES.



BOM TRABALHO!!!