

Programação I

Aula 5: Exercícios Orientação a Objetos.

Medicamento
nome: String precoVenda: double dataValidade: String laboratório: String receitaObrigatoria: boolean qtdEstoque: int
reajustarPrecoVenda(percentual:double) vender(quantidade:int) comprar(quantidade:int)

- 1) Transforme o modelo acima em uma classe Java. Para testar, utilize outra classe com o **main()**.
 - a) No método **vender()**, deve sempre haver uma verificação, no caso de um medicamento ser de receita obrigatória, deve ser exibida uma mensagem ao usuário, avisando que só pode vender esse medicamento com a receita;
 - b) O método **reajustarPrecoVenda()** serve para aumento de preços e para promoções, ele recebe o percentual que vai ser acrescentado ou diminuído do preço de venda. Você pode criar a lógica desse método e adicionar mais parâmetros se julgar necessário;
- 2) Crie um método **mostra()**, que exibe todos os atributos de um medicamento.
- 3) Crie uma classe para o **Laboratório**, assim ela pode ter como atributos: Nome fantasia, razão social, cnpj, inscrição estadual, endereço e telefone; Modifique a classe Medicamento para que o atributo Laboratório seja do tipo Laboratório, e não mais do tipo String.
- 4) Em vez de utilizar uma **String** para representar a data, crie uma classe chamada **Data**. Ela deve possuir 3 campos inteiros: dia, mês e ano. Faça com que cada objeto Medicamento possa usar essa classe
- 5) Modifique seu método **mostra** para que ele imprima o valor da **dataValidade** do Medicamento.
- 6) Na sua classe Data, crie um método que retorne uma string com o valor da data assim: "dia/mes/ano". Esse método deve ser chamado dentro do método **mostra**, dessa forma:

```
1. class Medicamento {  
2.     //resto da classe  
3.     void mostra() {  
4.         //resto do código do método...
```

```
5.      System.out.println("Data de Validade: " +  
      this.dataDeEntrada.formata());  
6.  }  
7. }
```