

Lista de Exercícios - JavaScript Evoluindo na Jornada

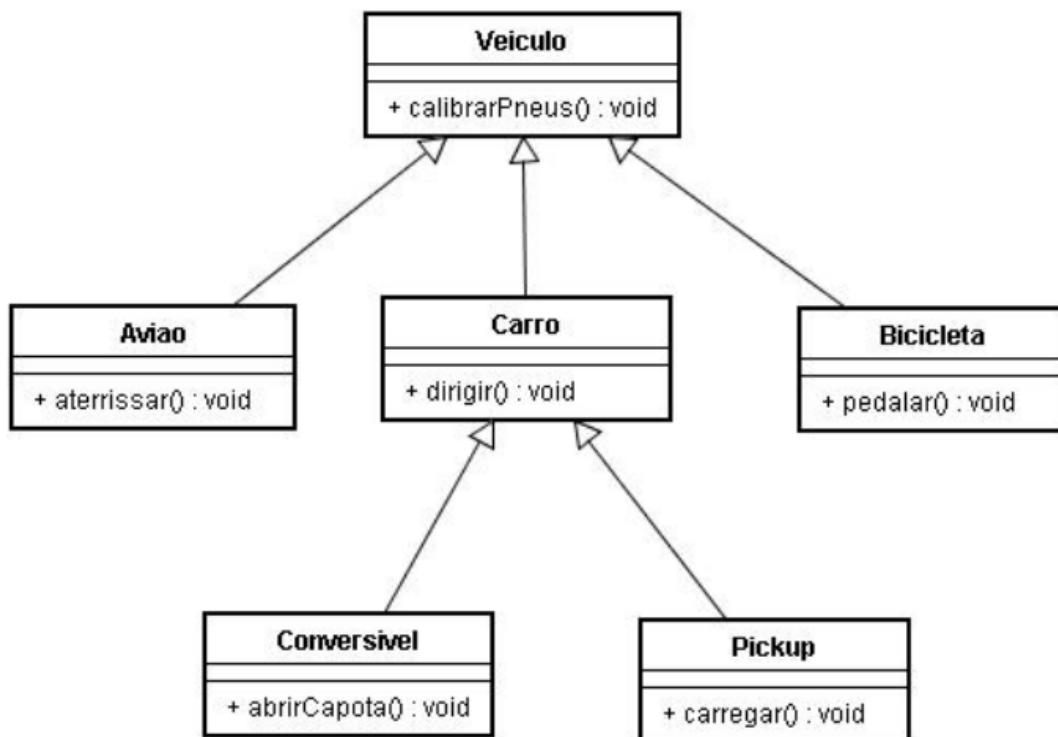
Gisely Luca Bernardino

Lembre-se: mais importante do que resolver os exercícios é entender o motivo daquele resultado.

1 - Criar classes para as entidades abaixo:



2 - Crie as classes que representam o diagrama abaixo:
Adicione atributos que façam sentido.



3 - Crie classes para representar uma lista de compras, onde teremos as seguintes entidades e funcionalidades:

- Um pedido é a representação de uma lista de compra, onde ele pode ter: um código, um conjunto de arrays, calcular o total da compra, aplicar desconto, adicionar novo item ao carrinho, aumentar ou reduzir a quantidade de um item no carrinho.
- Um item é a representação de um produto que faz parte da lista de compras, onde ele pode ter: um código, nome, quantidade e valor. Ele pode reduzir ou aumentar a quantidade de um item.

Crie a classe **Pedido** que utilize a classe **Item** para construir os itens do pedido.

Para adicionar um novo item é preciso chamar **Pedido.adicionarItem(novoItem)**

Para aumentar a quantidade é preciso chamar **Pedido.aumentarQuantidade(item)**

Implemente as funcionalidades dos métodos criados.