

Lista 5 - Getters, Setters e Construtores.

Prazo de entrega: 24/05/2024 até 23:59 (Sexta)

Instruções de entrega: Você deve ter um repositório em seu github para a disciplina de POO chamado **Programacao-Orientado-Objetos**.

Crie uma pasta dentro dele chamada Listas e dentro dela crie uma pasta chamada Lista5.

Para cada exercício da lista deve ser criado um projeto java.

Ao terminar a lista, suba seus exercícios no github e envie o link no formulário abaixo.

Link para o formulário de envio: <https://forms.gle/rKDWtt63biW8Muig6>

MONITORIAS: Serão realizados quatro dias de monitorias para auxiliar com a resolução dos exercícios. As datas e horários das monitorias são:

Dia	Horários		
Segunda-Feira	19h até 21h		
Terça-Feira	19h até 21h	-	-
Quarta-Feira	09h até 11h	19h até 21h	-
Quinta-Feira	19h até 21h	-	-
Sexta-Feira	09h até 11h	19h até 21h	22h até 23:59

OBS: Se você não conseguir participar das monitorias nos dias e horários propostos, você pode solicitar uma monitoria em uma data e horário diferente, desde que seja comunicado com pelo menos um dia de antecedência 😊

EXERCÍCIO



São muitos os jogos que tem o sistema de compra de itens, onde vamos gastar nossas moedas para termos armas mais fortes, poções de cura e etc...
(Não somente em jogos, eu sei que existem lojas na vida real também).

Você agora faz parte de uma equipe de desenvolvedores que irá construir um software para gerenciar uma rede de lojas de uma determinada empresa.

Sua tarefa é criar o objeto **PRODUTO** e o objeto **LOJA**, e desenvolver os métodos que adicionam novos produtos na loja e que apresente todos os produtos cadastrados na loja.

Instruções:

- 1 - Crie um pacote chamado **LOJA**.
- 2 - Dentro do pacote **LOJA** crie as classes **PRODUTO** e **LOJA** (Você deve decidir os atributos e métodos das classes).
- 3 - Os atributos de ambas as classes devem ser privados.
- 4 - Crie getters e setters para todos os atributos de ambas as classes.
- 5 - Crie construtores com parâmetros para iniciar os atributos mais importantes dos objetos de ambas as classes.
- 6 - Um dos atributos da classe **LOJA** deve ser uma lista de produtos (use `ArrayList<Produto>`).

7 - A classe **PRODUTO** deve ter um método para exibir todos os atributos do produto.

8 - A classe **LOJA** deve ter um método para adicionar um produto à lista de produtos e outro que liste todos os produtos.

9 - Na classe APP:

- .Crie uma instância de cada classe.

- .Utilize os métodos getters e setters para definir e acessar os atributos.

- .Adicione alguns produtos à loja.

- .Liste os produtos da loja.