



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO
LABORATÓRIO DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO
Avaliação 1º Bimestre (10pts)

Instruções para a Avaliação Prática

Início: 9h do dia 13/07/2021

Entrega via SIGAA: 9h do dia 14/07/2021

O que deve ser enviado: uma pasta compactada com todos os códigos Java

Loja de suprimentos de informática

Você deve desenvolver um sistema para uma loja de suprimentos de informática.

Crie uma classe Produto que contem as informações de produto. Para esse cenário, considere relevante manter a descrição e o valor unitário de venda desse produto.



Crie uma classe chamada Item para representar uma fatura de um item vendido na loja. Um item de venda é na verdade um produto e sua respectiva quantidade. Cada item tem, portanto, um valor total, que corresponde ao valor unitário do produto vezes a quantidade adquirida.

Crie uma classe Fatura deve incluir as seguintes informações como atributos: um conjunto de itens;

o valor total da fatura, que corresponde à soma de todos os itens comprados.

Faça o esboço do diagrama de classes antes de iniciar a codificação.

Crie um aplicativo Java para testar o funcionamento desse sistema.

Instancie os seguintes produtos, isto é, simule esse estoque:

Descrição	Valor unitário
Cooler para processador	R\$40,00
Mouse Gamer sem fio	R\$70,00
Teclado / mouse sem fio	R\$125,00
Monitor LED 24"	R\$692,00

Realize a compra de 3 produtos, exibindo o valor total da compra e a listagem dos itens da fatura.

ATENÇÃO: A interpretação da questão faz parte da avaliação!