

PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

Atividade 2 – 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.