

E-commerce

Projeto individual

Regras da aplicação:

Crie uma aplicação que simule um e-commerce simples.

A aplicação deverá manter produtos cadastrados (pode ser em memória).

Quando um cliente faz um pedido de compra, o(s) item(s) são carregados em um carrinho virtual.

Pode-se pedir mais de um item para cada produto.

Caso seja adicionado o mesmo produto mais de uma vez no carrinho, atualize a quantidade de produtos no item do carrinho.

O cliente tem as opções de pagamento: BOLETO, CARTÃO PARCELADO, CARTÃO A VISTA E PAYPAL.

Parcelamentos são permitidos apenas na opção cartão parcelado, e no máximo em 3 vezes.

Use a classe "Aplicacao" para criar seu método "main" e demonstrar o funcionamento do seu código.

Prazo de entrega: 26/01/2022 até as 23:59 no Github

Avaliação

Serão avaliados os seguintes quesitos:

- Completude das funcionalidades
- Aplicação das regras de negócio
- Modelagem de domínio orientado a objetos
- Uso de Interfaces, Generics e SOLID (pelo menos um dos princípios)

Obs.: Utilizar todos os recursos aprendidos até agora, principalmente as Collections (List, Map, etc),