1. ~~Criar uma classe chamada Ingrediente, que irá conter o atributo nome. Proteger este atributo com Private e criar os getter e setter para acesso a ele.~~
2. ~~Criar uma classe chamada Pizza, que irá conter os atributos nome, valor, tamanho e possuiBordaRecheada. Proteger os atributos como Private e criar os getter e setter para acesso a eles.~~
   1. ~~Criar uma lista de ingredientes usando o novo conceito de List.~~
   2. ~~Criar um método que irá retornar a quantidade de ingredientes desta pizza. Sugestão: getQuantidadeIngredientes~~
   3. ~~Criar um método que irá adicionar ingredientes na pizza.~~
   4. ~~Criar um método que calcula o preço da pizza.~~
      1. ~~Se for G => 45,00.~~
      2. ~~Se for M => 30,00.~~
      3. ~~Se for P => 20,00.~~
      4. ~~Caso tenha mais de 5 ingredientes acréscimo de 5,00~~
      5. ~~Caso tenha borda acréscimo de 8,00.~~
3. ~~Criar uma classe Cliente que terá como atributos nome e telefone.~~
4. ~~Criar uma classe chamada Pedido, que irá conter o número do pedido, a data, um cliente e uma lista de pizzas.~~
   1. ~~Criar um método que calcule o valor do pedido.~~
   2. ~~Criar um método que imprima um resumo do pedido, contendo:~~
      1. ~~Pedido: XXXX~~

~~Cliente: Nome do Cliente~~

~~Quantidade de Pizzas:~~

~~Valor Total do Pedido:~~

1. ~~Criar uma classe chamada Pizzaria. Essa classe será a interface com o usuário, contendo então o método principal Main.~~
   1. ~~Nessa classe será criada a interação com o usuário:~~

~~Seja bem Vindo a Pizzaria Casa Nostra~~

~~Informe o seu nome:~~

Digite o número do Ingrediente da pizza

1. Mussarela
2. Bacon
3. Presunto
4. Frango
5. Requeijão
6. Possui borda
7. Deseja outra pizza?
8. Finalizar

Ao clicar em finalizar adicione os ingredientes na pizza. Caso a opção seja desejar outra pizza? Adicione os ingredientes e crie uma nova repetindo o menu.

Ao final, gere um número randômico para o pedido e imprima um resumo do pedido, fazendo os cálculos dos valores.