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.~~