

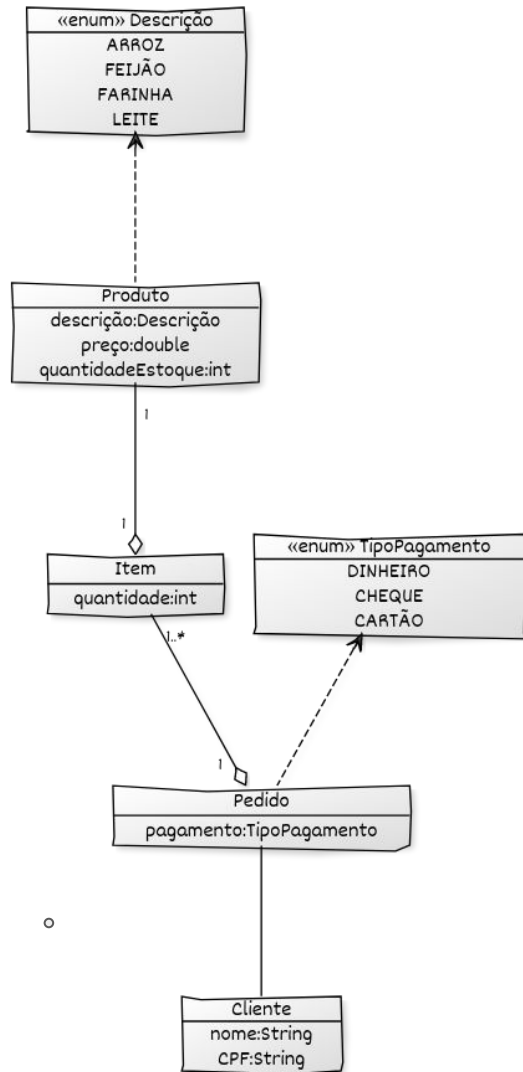
# Exercício

Supermercado

# Exercício - supermercado

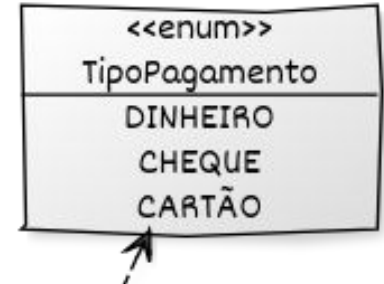
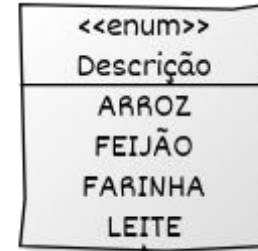
"Um supermercado vende diferentes tipos de produtos (ex.: ARROZ, FEIJÃO, FARINHA, LEITE). Cada **produto** tem um *preço* e uma *quantidade em estoque* (além de sua *descrição*). Um **pedido** de um **cliente** é composto de **itens**, onde cada item especifica o *produto* que o *cliente* deseja e a respectiva **quantidade**. Esse *pedido* pode ser pago em DINHEIRO, CHEQUE ou CARTÃO. Um *cliente* é caracterizado pelo seu *nome* e seu *CPF*. O menu de opções da aplicação pode conter as seguintes opções: 1) Novo pedido; 2) Realizar pagamento; 0) Sair da aplicação. A opção de 'Novo pedido' deve obter as informações do cliente, dos produtos e respectivas quantidades. Na alternativa de 'Realizar pagamento' o total do pedido deve ser mostrado e a forma de pagamento identificada. Considere a descrição acima e o esboço de diagrama de classes UML apresentado ao lado. Defina as classes - adicionando os métodos que julgar necessário - e teste as mesmas em um programa principal.

Vamos  
implementar???



# Exercício - supermercado

"Um supermercado vende diferentes tipos de produtos (ex.: ARROZ, FEIJÃO, FARINHA, LEITE). Cada **produto** tem um *preço* e uma *quantidade em estoque* (além de sua *descrição*). Um **pedido** de um **cliente** é composto de **itens**, onde cada item especifica o *produto* que o *cliente* deseja e a respectiva **quantidade**. Esse *pedido* pode ser pago em DINHEIRO, CHEQUE ou CARTÃO. Um *cliente* é caracterizado pelo seu *nome* e seu *CPF*. O menu de opções da aplicação pode conter as seguintes opções: 1) Novo pedido; 2) Realizar pagamento; 0) Sair da aplicação. A opção de 'Novo pedido' deve obter as informações do cliente, dos produtos e respectivas quantidades. Na alternativa de 'Realizar pagamento' o total do pedido deve ser mostrado e a forma de pagamento identificada. Considere a descrição acima e o esboço de diagrama de classes UML apresentado ao lado. Defina as classes - adicionando os métodos que julgar necessários - e teste as mesmas em um programa principal (main).

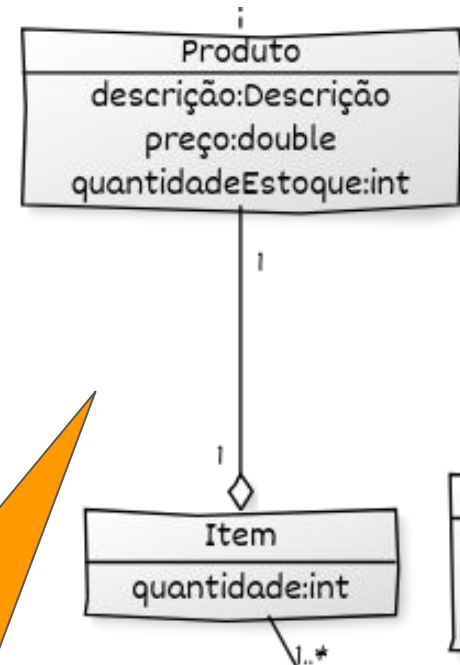


Implementação das "enum"s  
*Descrição* e *TipoPagamento* ????

# Exercício - supermercado

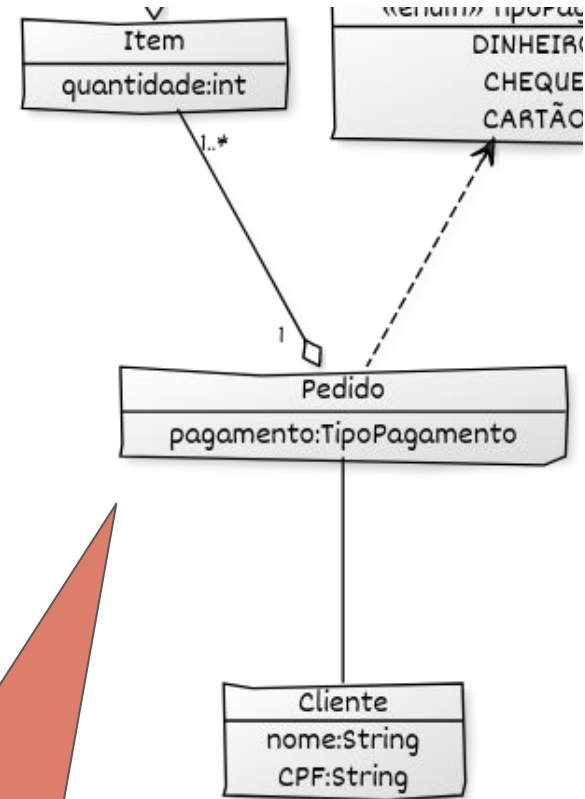
"Um supermercado vende diferentes tipos de produtos (ex.: ARROZ, FEIJÃO, FARINHA, LEITE). Cada **produto** tem um *preço* e uma *quantidade em estoque* (além de sua *descrição*). Um **pedido** de um **cliente** é composto de **itens**, onde cada item especifica o *produto* que o *cliente* deseja e a respectiva **quantidade**. Esse *pedido* pode ser pago em DINHEIRO, CHEQUE ou CARTÃO. Um *cliente* é caracterizado pelo seu *nome* e seu *CPF*. O menu de opções da aplicação pode conter as seguintes opções: 1) Novo pedido; 2) Realizar pagamento; 0) Sair da aplicação. A opção de 'Novo pedido' deve obter as informações do cliente, dos produtos e respectivas quantidades. Na alternativa de 'Realizar pagamento' o total do pedido deve ser mostrado e a forma de pagamento identificada. Considere a descrição acima e o esboço de diagrama de classes UML apresentado ao lado. Defina as classes - adicionando os métodos que julgar necessários - e teste as mesmas em um programa principal (main).

implementação das classes  
*Produto* e *Item*???

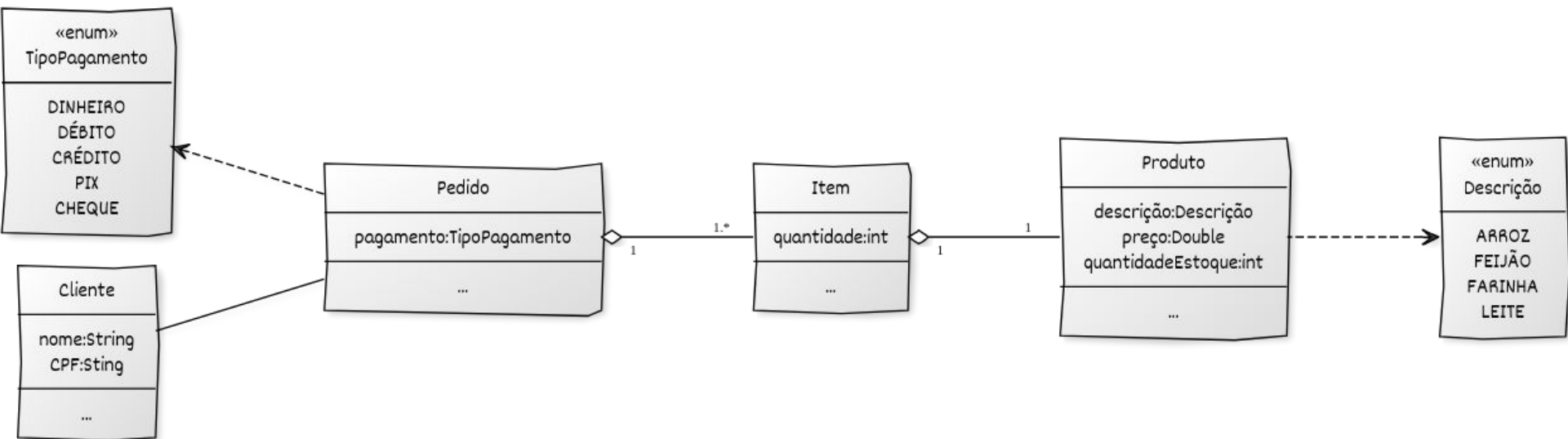


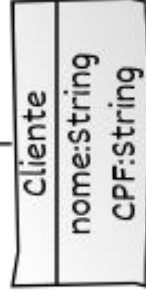
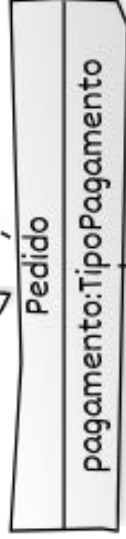
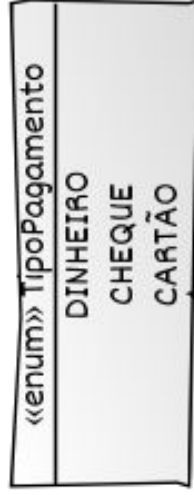
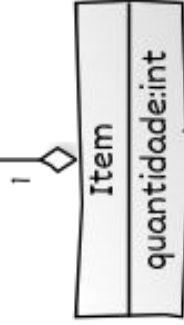
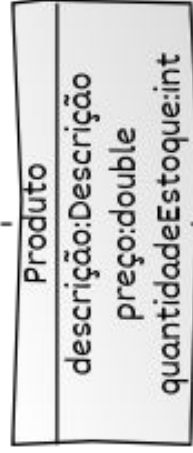
# Exercício - supermercado

"Um supermercado vende diferentes tipos de produtos (ex.: ARROZ, FEIJÃO, FARINHA, LEITE). Cada **produto** tem um *preço* e uma *quantidade em estoque* (além de sua *descrição*). Um **pedido** de um **cliente** é composto de **itens**, onde cada item especifica o *produto* que o *cliente* deseja e a respectiva **quantidade**. Esse *pedido* pode ser pago em DINHEIRO, CHEQUE ou CARTÃO. Um *cliente* é caracterizado pelo seu *nome* e seu *CPF*. O menu de opções da aplicação pode conter as seguintes opções: 1) Novo pedido; 2) Realizar pagamento; 0) Sair da aplicação. A opção de 'Novo pedido' deve obter as informações do cliente, dos produtos e respectivas quantidades. Na alternativa de 'Realizar pagamento' o total do pedido deve ser mostrado e a forma de pagamento identificada. Considere a descrição acima e o esboço de diagrama de classes UML apresentado ao lado. Defina as classes - adicionando os métodos que julgar necessários - e teste as mesmas em um programa principal (main).



Implementação das classes *Pedido* e *Cliente* ????





1

1

1..\*

1