

## Sistema de Gerenciamento de Jogos

Desenvolva um programa em Java que simule um sistema de gerenciamento de jogos em uma Loja de Jogos.

### 1. Classes Abstratas e Herança

- Crie uma classe abstrata `Jogo` com os seguintes atributos privados (encapsulados):
  - `titulo` (String)
  - `plataforma` (String)
  - `preco` (double)
- Implemente métodos `getters` e `setters` para os atributos.
- Crie as seguintes subclasses que herdam de `Jogo`:
  - `JogoFisico`: Possui atributos adicionais `peso` (double) e `estoque` (int).  
Implementa o método `calcularDesconto()` aplicando um desconto baseado no peso do jogo.
  - `JogoDigital`: Possui atributos adicionais `tamanhoDownload` (double em GB) e `tipoLicenca` (String).

### 2. Interfaces e Polimorfismo

- Crie uma interface `Vendavel` com um método `vender()` que deve ser implementado para registrar a venda de um jogo.
  - O método deve reduzir o estoque (para jogos físicos) ou apenas registrar a venda (para jogos digitais).
  - O método `vender()` deve retornar `true` se a venda for bem-sucedida e `false` caso contrário (como falta de estoque).

### 3. Tratamento de Exceções

- Implemente uma exceção personalizada `PrecoInvalidoException` que deve ser lançada quando o preço de um jogo for negativo.
- Modifique os métodos `setPreco()` das classes derivadas para lançar essa exceção caso o preço

informado seja inválido.

- Capture essa exceção no método principal (main) e exiba uma mensagem de erro apropriada.

#### 4. Entrada de Dados e Execução

- No método main, crie um menu interativo com as seguintes opções:
  - Cadastrar novos jogos (físicos ou digitais)
  - Realizar a venda de um jogo
  - Exibir todos os jogos cadastrados
- Utilize a classe Scanner para capturar as entradas do usuário.

#### Observações Finais

- O programa deve ser modularizado, utilizando métodos separados para cada funcionalidade do menu.
- Certifique-se de aplicar corretamente os conceitos de orientação a objetos, herança, polimorfismo, encapsulamento e tratamento de exceções.