

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Orientação a Objetos

Carga Horária: 120 horas aula

Período: 2º ano

Data: 28/08/2024

Atividade Associação

1. O proprietário do restaurante “Bona Comida” quer controlar os pedidos dos clientes por seus pratos. Para ajudá-lo, faça uma aplicação orientada a objetos com um cadastro de pedidos. Siga as seguintes instruções:

1.1. Pratos que o restaurante “Bona Comida” serve aos clientes:

Número	Nome	Valor (R\$)
1	Camarão à Milanesa	110,00
2	Pizza Margherita	80,00
3	Macarrão à Carbonara	60,00
4	Bife à Parmegiana	75,00
5	Risoto ao Funghi	70,00

1.2. Diagrama de classes do modelo da aplicação:



1.3. Ao iniciar o programa, crie objetos da classe Prato conforme a tabela do item 1.1. Os mesmos podem ser armazenados em uma lista (vetor).

1.4. Após, exiba um menu com as seguintes opções:

(1) **Cadastrar:** deve-se ler todos os atributos do pedido. Para o atributo prato, deve ser lido um número (entre 1 a 5) que corresponde aos pratos vendidos pelo restaurante.

Após ler os dados, crie um objeto do tipo Pedido, sete todos seus atributos e armazene-o em uma lista (vetor) de pedidos.

(2) Cancelar: deve-se excluir um pedido da lista conforme índice previamente lido.

(3) Listar: deve-se listar todos os pedidos cadastrados, exibindo, para cada pedido, a seguinte mensagem:

O cliente <nomeCliente>, foi atendido pelo garçom <nomeGarcom>, pediu um prato de <nomePrato> no valor de R\$ <valorPrato>.

(4) Total de vendas: deve-se exibir o total de todos os pedidos cadastrados pelo restaurante.

(0) Sair: deve-se encerrar o programa.