Locadora de carro e peças

Uma empresa de aluguel de carros que está em transição de geração de pai para filho, nos contratou para fazer um sistema de cadastro da empresa para os carros disponíveis e ela está em expansão, e agora vai começar a vender peças de carro, novos funcionários serão contratados e a empresa gostaria de saber os seus clientes mais fiéis para criar um programa de fidelidade, por isso precisaremos cadastrar os clientes.

Nosso objetivo é fazermos um sistema que cadastre os carros que a empresa possui, as peças de automóveis também serão cadastradas e precisaremos cadastrar os clientes e os funcionários também.

Para fazer esse sistema usaremos 4 classes além da Main, sendo elas: Carros, PeçasCarros, Funcionários e Clientes

Em Carros teremos os atributos privados: modelo, cor, placa, portas, isQuatroPorQuatro e motor, para o construtor público vai ser utilizado esses mesmos 6 atributos com o tipo de dado, e os métodos públicos serão: registrar (registrar o carro), possuir (que tipo de motor possui) e ser (se é um carro 4 por 4 ou não), por último vamos colocar getters e setters para mostrar ou modificar os atributos da classe se necessário

Em PeçasCarro teremos os atributos privados: tipo, quantidadeEstoque e preço, para o construtor público vai ser utilizado esses mesmos 3 atributos com o tipo de dado, e o método público será: Repor (para comprar mais peças se necessário), por último vamos colocar getters e setters para mostrar ou modificar os atributos da classe se necessário

Em Funcionários teremos os atributos privados: nome, sobrenome, registro e salário, para o construtor público vai ser utilizado esses mesmos 4 atributos com o tipo de dado, e o método público será: vender (registrar a venda feita), por último vamos colocar getters e setters para mostrar ou modificar os atributos da classe se necessário

Em Clientes teremos os atributos privados: nome, sobrenome, telefone, endereço, cpf e isFidelidade, para o construtor público vai ser utilizado esses mesmos 6 atributos com o tipo de dado, e os métodos públicos serão: comprar (registra uma nova compra) e apostador (para saber se o cliente compra sempre na loja e pode fazer parte do programa), por último vamos colocar getters e setters para mostrar ou modificar os atributos da classe se necessário