

GCC178 – Práticas de Programação Orientada a Objetos

PRÁTICA SOBRE CONCEITOS BÁSICOS DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS

Dada a classe *Carrinho* a seguir, realize as seguintes tarefas em Java:

```
public class Carrinho{
    private String cliente;
    private String[] carrinho;
    private int dia;
    private int mes;
    private int ano;
    private int contadorItens;

    public Carrinho(String cliente, int dia, int mes, int ano){
        this.cliente = cliente;
        this.dia = dia;
        this.mes = mes;
        this.ano = ano;
        carrinho = new String[5];
        contadorItens = 0;
    }

    public String getCliente(){
        return cliente;
    }

    public void inserirItem(String produto){
        carrinho[contadorItens] = produto;
        contadorItens++;
    }
}
```

a) Implemente uma classe que possa ser executada (contenha o método *main*) e dentro dela exista o código que é necessário para instanciar um objeto da classe *Carrinho* e chamar os métodos necessários (incluindo o implementado como resposta do item b) para se ter uma saída no formato especificado a seguir:

Cliente: Luiz

Data da compra: 24/6/2017

Itens do carrinho: leite pão café queijo manteiga

Obs.: Utilize uma estrutura de repetição para solicitar ao usuário os itens que irão compor o carrinho de compra.

b) Apresente o código do método *exibir* da classe *Carrinho* para imprimir na tela a saída de dados no formato apresentado anteriormente (no item a).

c) Implemente um segundo construtor para a classe *Carrinho* que permita ao usuário da classe definir a quantidade de produtos que serão incluídos no carrinho de compra. Desse modo, o usuário poderá escolher entre criar um objeto *Carrinho* com 5 produtos ou com qualquer outra quantidade de produtos desejada. Teste esse segundo construtor instanciando um novo objeto *Carrinho* com apenas 3 produtos.