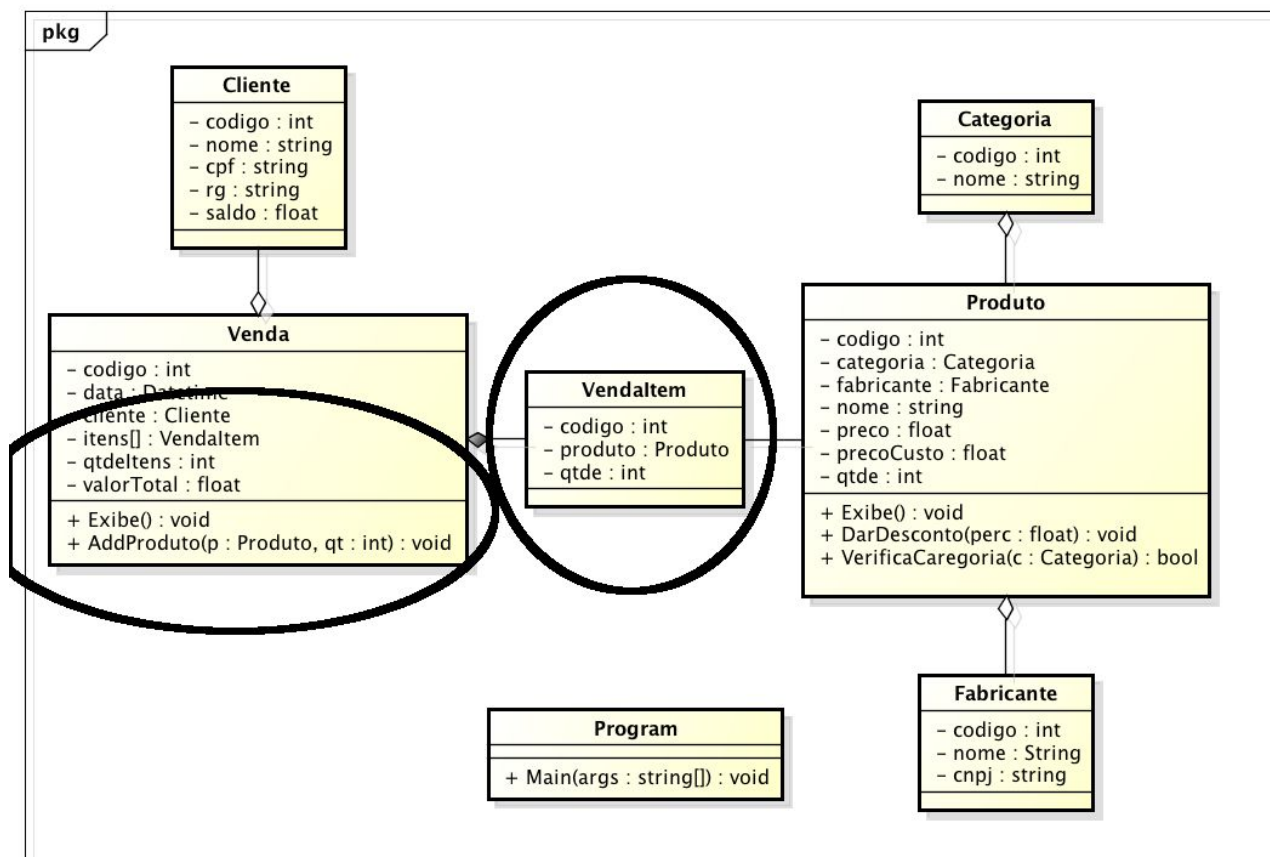


Retome o projeto da Venda, iniciado na semana passada. Certifique-se que tudo foi cumprido conforme solicitado na ocasião.

Faremos uma mudança esta semana.. segue o diagrama de classes (UML):



powered by Astah

Criar a Classe VendaItem

Atributos privados, TODOS OS *accessors*, Construtor recebendo os 3 atributos.

Mudanças na Classe Venda.

Crie os novos atributos mostrados na área destacada:
qtdeItens e valorTotal. Estes dois devem possuir *accessors* APENAS de get !
(ninguém pode mexer neles!)

O antigo atributo produto tornou-se um Array de objetos VendaItem (repare que o produto foi parar dentro dele. O venda item pode guardar quantidades de produto!

Construtor Venda()

O array no atributo itens[] precisa ser criado adequadamente. Crie um array que permita até 5 objetos do tipo VendaItem.

O produto que chegava pelo construtor deverá agora ir parar dentro de um VendaItem. Instancie um objeto do tipo VendaItem **DENTRO DESTA**

CONSTRUTOR, guardando o objeto junto com a quantidade "1". Este objeto VendaItem deve ser armazenado dentro do atributo itens, no índice 0 (afinal de contas, é o primeiro produto!). A qtdeItens deve se tornar 1 (afinal de contas, temos um item na venda!) e o valorTotal deve ser atualizado a partir do preço do produto.

Crie o método **AddProduto()**. Ele recebe o produto e a quantidade, e o procedimento é similar ao feito no construtor: Instancie um objeto do tipo VendaItem **DENTRO DESTES MÉTODOS**. Guarde o produto e a quantidade, e guarde-o no atributo-array itens[]. Tome cuidado para não guardar em um espaço que já possui um item de venda. Os atributos qtdeItem e vendaTotal precisam de atualizados adequadamente.

Não se esqueça de, ao alterar vendaTotal, multiplicar a quantidade de produtos comprada pelo seu valor de venda. (exemplo: se eu comprei 10 bonecas de 50 reais cada, o vendaTotal deve ser acrescido de 500 reais)

O Método Exibe() da classe Venda precisa ser adaptado!

Disto:

VENDA

CODIGO: [CODIGO DA VENDA]

DATA: [DATA DA VENDA]

PRODUTO: [NOME DO PRODUTO]

CATEGORIA: [NOME DA CATEGORIA]

FABRICANTE: [NOME DO FABRICANTE]

CNPJ: [CNPJ DO FABRICANTE]

VALOR DE CUSTO: [VALOR DE CUSTO]

VALOR DE VENDA: [VALOR DE VENDA]

QUANTIDADE EM ESTOQUE: [QTDE]

CLIENTE: [NOME DO CLIENTE]

CPF: [CPF DO CLIENTE]

RG: [RG DO CLIENTE]

para isto:

VENDA

CODIGO: [CODIGO DA VENDA]

DATA: [DATA DA VENDA]

VALOR TOTAL: [VALOR TOTAL DA VENDA]

PRODUTO: [NOME DO PRODUTO]

CATEGORIA: [NOME DA CATEGORIA]

FABRICANTE: [NOME DO FABR

VALOR DE VENDA: [VALOR DE VENDA]

QUANTIDADE COMPRADA: [QTDE COMPRADA]

PRODUTO: [NOME DO PRODUTO]

CATEGORIA: [NOME DA CATEGORIA]

FABRICANTE: [NOME DO FABR

VALOR DE VENDA: [VALOR DE VENDA]

QUANTIDADE COMPRADA: [QTDE COMPRADA]

PRODUTO: [NOME DO PRODUTO]

CATEGORIA: [NOME DA CATEGORIA]

FABRICANTE: [NOME DO FABR

VALOR DE VENDA: [VALOR DE VENDA]

QUANTIDADE COMPRADA: [QTDE COMPRADA]

[...quantos forem necessários!]

CLIENTE: [NOME DO CLIENTE]

CPF: [CPF DO CLIENTE]

RG: [RG DO CLIENTE]

Em Program.Main(), crie uma compra da qual o cliente compre três produtos de uma só vez, para testar as mudanças realizadas (se preferir, altere as vendas que existiam)