

TEMA PROJETO: Cadeia de Restaurantes (Boob's ou Subway)

Discente: João Batista Araújo de Lima Filho.

Classe Sanduiche

```
import java.util.Scanner;
```

```
public class Sanduiche {
```

```
// I- Crie uma classe Java relacionada ao seu tema de projeto. A classe deve ter, pelo menos, três
//atributos, sendo um deles do tipo String.
```

“Aqui está os atributos dessa classe, e no mínimo uma do tipo String”

```
String nomeSanduiche;
String tamanho;
int numeroDeCarnes;
boolean comparaString;
Double preco;
```

```
// a) Defina dois construtores distintos para esta classe.
```

```
Sanduiche(String nomeSanduiche) {
    this.nomeSanduiche = nomeSanduiche;
    this.tamanho = "Medio";
    this.precoSanduiche(nomeSanduiche);
}
```

```
Sanduiche(String nomeSanduiche, String tamanho) {
    this.nomeSanduiche = nomeSanduiche;
    this.tamanho = tamanho;
    this.precoSanduiche(nomeSanduiche);
}
```

“Esses são os dois construtores distintos dessa classe, um solicita o nome do sanduíche o outro solicita o nome do sanduiche e o tamanho”

```
void numCarnes(int numeroDeCarnes) {
    this.numeroDeCarnes = numeroDeCarnes;
    if (numeroDeCarnes > 1) {
        this.preco += (numeroDeCarnes - 1) * 3.99;
    }
}
```

“Método que solicita o número de carnes do sanduíche e adicionar o valor de cada carne extra”

```
// b) Compare o atributo String de cada par de
//instâncias para ver se têm o mesmo valor e mostre a resposta na saída do console. Faça um
//método com retorno booleano que recebe como entrada dois objetos deste tipo. O
//método retorna true se os objetos possuem os mesmos valores nos seus atributos, caso
//contrário retorna false.
```

```
boolean isComparaString(Sanduiche sanduiche1, Sanduiche sanduiche2) {

    if (sanduiche1.nomeSanduiche.equals(sanduiche2.nomeSanduiche)){
        return this.comparaString = true;
    }
}
```

```

    return this.comparaString = false;
}

void precoSanduiche(String nomeSanduiche) {

    switch (nomeSanduiche) {

        case "Frango Tomato Artesanal":
            if (tamanho.equals("Pequeno")) {
                this.preco = 13.99;
            }
            else if (tamanho.equals("Medio")) {
                this.preco = 14.99;
            }
            else {
                this.preco = 15.99;
            }
            break;

        case "Cheddar Australiano":
            if (tamanho.equals("Pequeno")){
                this.preco = 10.99;
            }
            else if (tamanho.equals("Medio")) {
                this.preco = 11.99;
            }
            else {
                this.preco = 12.99;
            }
            break;

        case "Crispy Bacon":
            if (tamanho.equals("Pequeno")) {
                this.preco = 11.99;
            }
            else if (tamanho.equals("Medio")) {
                this.preco = 12.99;
            }
            else {
                this.preco = 13.99;
            }
            break;

        default:
            this.preco = 9.99;

    }
}
}

```

“Esse método do tipo booleano recebe um par de instancias dessa classe Sanduiche e compara os nomes dos sanduiches que são do tipo string e retorna true se os atributos são iguais e false se são diferentes”

“CLASSE MAIN”

```

public static void main(String[] args) {

    System.out.println("SISTEMA DE REDE DE RESTAUTANTES BOB'S OU SUBWAY\n");
}

```

```
// I- b) Crie três instâncias desta classe, sendo que duas delas devem ter o mesmo
//valor para seu atributo do tipo String. Compare o atributo String de cada par de
//instâncias para ver se têm o mesmo valor e mostre a resposta na saída do console. Faça um
//método com retorno booleano que recebe como entrada dois objetos deste tipo. O
//método retorna true se os objetos possuem os mesmos valores nos seus atributos, caso
//contrário retorna false.
```

```
System.out.println("==*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*== QUESTÃO 1 ==*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*\n");
```

“Aqui foi criada três instâncias da classe Sanduiche, sendo duas delas com o mesmo valor no atributo string “nomeSanduiche” para comparar se tem o mesmo valor em ambas”

```
Sanduiche s = new Sanduiche("Cheddar Australiano","Medio");
s.numCarnes(2);
System.out.println("Sanduiche 1: Cheddar Australiano, tamanho Medio, num de carnes: 2; preço:
R$"+s.preco+"\n");

Sanduiche s2 = new Sanduiche("Cheddar Australiano","Pequeno");
s2.numCarnes(1);
System.out.println("Sanduiche 2: Cheddar Australiano, tamanho Pequeno, num de carnes: 1; preço:
R$"+s2.preco+"\n");

Sanduiche s3 = new Sanduiche("Crispy Bacon");
s3.numCarnes(3);
System.out.println("Sanduiche 3: Crispy Bacon, tamanho Medio, num de carnes: 3; preço:
R$"+s3.preco+"\n");
```

“Aqui o método que compara as strings dos sanduiches e retorna true se forem iguais e false caso diferente”

```
// Comparando Sanduiche 1 com Sanduiche 2
s.isComparaString(s,s2);
System.out.println("Comparando Sanduiche 1 com Sanduiche 2\n"+ s.comparaString);

// Comparando Sanduiche 1 com Sanduiche 3
s.isComparaString(s,s3);
System.out.println("Comparando Sanduiche 1 com Sanduiche 3\n"+ s.comparaString);

// Comparando Sanduiche 2 com Sanduiche 3
s2.isComparaString(s2,s3);
System.out.println("Comparando Sanduiche 2 com Sanduiche 3\n"+ s2.comparaString+"\n\n");
```

```
// II - Utilizando a classe Scanner. Crie uma interface por linha de texto através da
//qual o usuário pode através do console criar instâncias da classe. Mostre um print do
//console mostrando as entradas do usuário e as saídas do programa. Faça testes com os
//construtores da classe, mostre que os construtores funcionam como deveriam.
```

```
System.out.println("==*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*== QUESTÃO 2 ==*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*\n");
```

“Aqui foi criada uma interface por linha de texto usando a classe Scanner para solicitar ao usuário as entradas, e ao final mostrar as saídas do console”

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);

System.out.println("Digite o nome do Sanduiche: ");
String nomeSanduiche = sc.nextLine();

System.out.println("Digite o tamanho do Sanduiche: ");
```

```

String tamanhoSanduiche = sc.nextLine();

System.out.println("Digite o numero de carnes do Sanduiche: ");
int numCarne = sc.nextInt();

Sanduiche sanduiche = new Sanduiche(nomeSanduiche,tamanhoSanduiche);
sanduiche.numCarnes(numCarne);

“Aqui mostra as saidas do programa”

System.out.println("\nSanduiche: "+nomeSanduiche+", tamanho: "+tamanhoSanduiche+", numero de
carnes: "
    +numCarne+", preço: R$"+sanduiche.preco+"\n");

System.out.println("*****=*=*==*=*==*=*==*=*==*=*==*=*==*\n");

“Aqui foi criado uma instancia da classe Pedido”

Pedido pedido = new Pedido(s,"João");
pedido.addRefri();
pedido.comparaStrings(s2,s);
System.out.println("Pedido:\n"+"a\n");
System.out.println("Cliente: "+pedido.cliente+"\nSanduiche: "+s.nomeSanduiche+", tamanho:
"+s.tamanho+
    ", numero de carnes: "+s.numeroDeCarnes+", Preço: R$"+s.preco+"\nRefrigerante: "+pedido.refri);

“Aqui mostra a saida da classe Pedido”

System.out.println("b)"+"\nCompara String de s e s2 de Q1: \n"+pedido.comparaString);

“Aqui faz a comparação das strings “nomeSanduiche” dos objetos s e s2 e retorna true caso forem
iguais e false caso diferentes”

sc.close();

}
}

```

CLASSE PEDIDO

```

public class Pedido {

    // III - Crie uma segunda classe do seu projeto. Como cada projeto vai ter um nome distinto para a
    //classe da questão 1, vamos chamá-la aqui de Q1.

    // a) Ela deve possuir três ou mais atributos, sendo um deles do tipo Q1.

    Sanduiche sanduiche; “Atributo do tipo Q1”
    String cliente;
    boolean refri;
    boolean comparaString;
}

```

```
Pedido (Sanduiche sanduiche, String cliente) {  
    this.sanduiche = sanduiche;  
    this.cliente = cliente;  
}
```

“Esse é o método construtor da classe Pedido que recebe um Sanduiche e uma String”

```
boolean addRefri() {  
    return this.refri = true;  
}
```

“Esse método adiciona refrigerante no pedido, retornando true caso o refrigerante seja adicionado no pedido”

```
// b) Crie um método com retorno booleano que compara duas instâncias desta  
//classe e retorna true se o atributo String de Q1 é igual em ambos. Faça testes e mostre os  
//resultados no console.
```

```
boolean comparaStrings(Sanduiche sanduiche1, Sanduiche sanduiche2) {  
    if (sanduiche1.nomeSanduiche.equals(sanduiche2.nomeSanduiche)) {  
        return this.comparaString = true;  
    }  
    return this.comparaString = false;  
}
```

“Esse é o método com retorno booleano que compara as strings e retorna true caso sejam iguais e false caso sejam diferentes”

```
}
```

IMAGENS DAS SAÍDAS NO TERMINAL

```
Run: Sanduiche x
/usr/lib/jvm/java-11-openjdk-amd64/bin/java -javaagent:/snap/intellij-idea-community/345/...
SISTEMA DE REDE DE RESTAURANTES BOB'S OU SUBWAY

*****= QUESTÃO 1 *****=

Sanduiche 1: Cheddar Australiano, tamanho Medio, num de carnes: 2; preço: R$15.98

Sanduiche 2: Cheddar Australiano, tamanho Pequeno, num de carnes: 1; preço: R$10.99

Sanduiche 3: Crispy Bacon, tamanho Medio, num de carnes: 3; preço: R$20.97

Comparando Sanduiche 1 com Sanduiche 2
true
Comparando Sanduiche 1 com Sanduiche 3
false
Comparando Sanduiche 2 com Sanduiche 3
false

*****= QUESTÃO 2 *****=

Digite o nome do Sanduiche:
Frango Tomato Artesanal
Digite o tamanho do Sanduiche:
Medio
Digite o numero de carnes do Sanduiche:
3

Sanduiche: Frango Tomato Artesanal, tamanho: Medio, numero de carnes: 3, preço: R$22.97
```

```
*****= QUESTÃO 3 *****=

a)
Pedido:

Cliente: João
Sanduiche: Cheddar Australiano, tamanho: Medio, numero de carnes: 2, Preço: R$15.98
Refrigerante: true

b)
Comparando String (nomeSanduiche) de s e s2 de Q1:
true

Process finished with exit code 0

Git Run TODO Problems Terminal Build
Build completed successfully in 1 sec, 779 ms (7 minutes ago)
```