

C206 – Programação Orientada a Objetos – 2021/2

Professor: Phyllipe de Souza Lima Francisco

Monitor: Gabriel Pivoto

Terceira Avaliação de C206 – L1

Você foi contratado para criar um menu em que é possível cadastrar jogos em um arquivo txt, bem como mostrar suas informações. O menu em questão deve ser capaz de realizar as seguintes operações:

- a) Salvar as informações do jogo no arquivo txt;
- b) Mostrar as informações dos jogos salvos no arquivo;
- c) Ordenar os jogos em ordem crescente de preço;
- d) Ordenar os jogos em ordem decrescente de preço.

Jogo
- nome: String - preco: double - genero: String

Arquivo
+ escrever(jogo: Jogo): void + ler(): ArrayList<Jogo>

Atenção: Nenhum jogo deve ser salvo com preço menor ou igual a zero! Para isso, crie a exceção **PrecoNegativoException**, que deve ser lançada **SE** o usuário digitar um preço negativo. Caso isso aconteça, o jogo não deve ser salvo no arquivo (basta usar um break no catch).

Obrigatório:

- Utilize a classe Scanner para entrar com dados: `Scanner sc = new Scanner(System.in);`
- Utilize as boas práticas para criação de atributos e métodos.

Observações:

- Após entrar com valor int, lembre-se de utilizar o “`sc.nextLine()`” para quebrar linha e poder entrar com String;
- Variáveis auxiliares devem ser criadas somente nos métodos em que forem ser utilizadas!