

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROFESSOR ALBERTO CARVALHO
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (DSI)

Disciplina: Programação III

Monitores:

Marcos Vinícius Santana Oliveira

Marlysson Silva Dantas



1- Considerando um possível sistema de Mercado, utilizando os conteúdos relacionados de classes e objetos, encapsulamento, construtores, teremos as classes: produto, funcionário e atendente. Lembrem-se que alguns métodos não precisam/devem estar visíveis.

1. AppMercado:

- a. Possui vários produtos, funcionários e clientes e será organizado de acordo com o que o mercado possui.

2. Produto:

- a. Ao ser criado, terá: ID (Identificação única), nome e valor.
- b. O nome e valor do produto poderá ser alterado

3. Funcionário:

- a. Ao ser criado, terá: matrícula, nome, salário.
- b. Pode cadastrar produtos.
- c. Pode fazer alterações nas informações do produto (nome e valor).
- d. Ele poderá informar quais os produtos existentes e seus respectivos valores.
- e. Pode pesquisar se o produto existe (por meio do ID) e informar nome e valor se existente
- f. Pode pesquisar se o produto existe (por meio do nome) e informar nome e valor se existente

4. Cliente: nome, dinheiro, produtos comprados.
 - a. O cliente pode comprar produtos
 - b. O dinheiro do cliente varia de acordo com as compras
 - c. as compras apenas são possíveis se houver dinheiro suficiente para comprar