

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais
Malcoln Lucas Minson Rafael RA: 1680962123035

26/08/2022
Prof. Labrada

Atividade 3

Objetivo

Um jogo de apoio ao ensino de finanças considera uma loja de departamentos que resolveu fazer uma liquidação da coleção de inverno para abrir espaço para a coleção primavera/verão. Os descontos devem ser diferenciados em função do preço da mercadoria segundo o seguinte critério:

- Até R\$ 50,00 (exclusive) – desconto de 15%;
- De R\$50,00 a R\$ 200,00 (exclusive) – desconto de 25%
- Acima de R\$ 200,00 – desconto de 35%.

Faça um programa que implemente a funcionalidade do jogo que permita que o jogador possa fazer a remarcação correta das mercadorias.

Código

```
1 package atividades;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class Atividade03 {
6
7     public static double price;
8
9     public static void main(String[] args) {
10         int discount = -1;
11         while (discount == -1) {
12             discount = getDiscount();
13         }
14         System.out.println("Desconto: " + discount);
15         System.out.println("Preço: " + price);
16     }
17
18     public static int getDiscount() {
19         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
20
21         price = scanner.nextInt();
22         int discount;
23         if (price < 50) {
24             discount = 15;
25         } else if (price < 200) {
26             discount = 25;
27         } else if (price > 200) {
28             discount = 35;
29         } else {
30             System.out.println("Valor inválido");
31             discount = -1;
32         }
33         scanner.close();
34         price -= (price/100)*discount;
35         return discount;
36     }
37 }
```

Conclusão

Demonstração de lógica de programação e de certos paradigmas da orientação a objetos, dado que é necessário utilizar aprendizados das atividade 01 e 02.