

 INSTITUTO FEDERAL Paraíba Campus Campina Grande	Instituto Federal da Paraíba
	Curso: bacharelado em engenharia da computação
	Disciplina: Programação Orientada a Objetos
	Professores: Daniel Marques

Exercício 4

Equipe

Este exercício poderá ser feito individualmente, em dupla, em trio ou em quarteto.

Descrição

Com a evolução da tecnologia, diversos serviços de pedidos alimentícios estão presentes de maneira mais fácil e eficaz através de sites e aplicativos.

Você agora será contratado pelo(a) dono(a) da lanchonete “Bucho cheio”, que foi inaugurado recentemente e se deparou com o problema de que a lanchonete não possui um aplicativo para realizar pedidos e entregas de diversos alimentos do cardápio.

Sua missão será criar um diagrama de classe e implementar em código, o básico de um sistema de pedidos e entregas.

Durante a entrevista com a(o) Dona(o) da lanchonete, ela descreveu o seguinte:

- Todo cliente tem um nome, um endereço, tem número de telefone ou celular;
- Todo endereço tem uma rua, um número da residência, um bairro e um local de referência;
- Todo pedido tem um cliente, um valor total em reais (R\$), data do pedido e horário em que o pedido foi realizado;
- Todo pedido tem uma lista de produtos, contendo o nome do produto, o valor unitário e a quantidade

Parte 1 – Diagrama de classe

Neste projeto, você irá criar um diagrama de classe do sistema de pedidos e entregas de acordo com a descrição mencionada anteriormente e em seguida irá implementar em C++, o código deste diagrama.

O diagrama de classe poderá ser feito em qualquer software que dê suporte a criação das classes, atributos e métodos.

Parte 2 – Codificação

O código da implementação do diagrama poderá ser feito em qualquer plataforma de programação de C++, recomendação: Replit (para poder trabalhar mais facilmente em equipes)

Você poderá criar novas classes, atributos ou métodos que achar necessário.

Não é para implementar interface gráfica. Também não é necessário criar um projeto complexo, foque no básico com alguns prints e nada mais.

Você deverá criar uma classe Main para testar