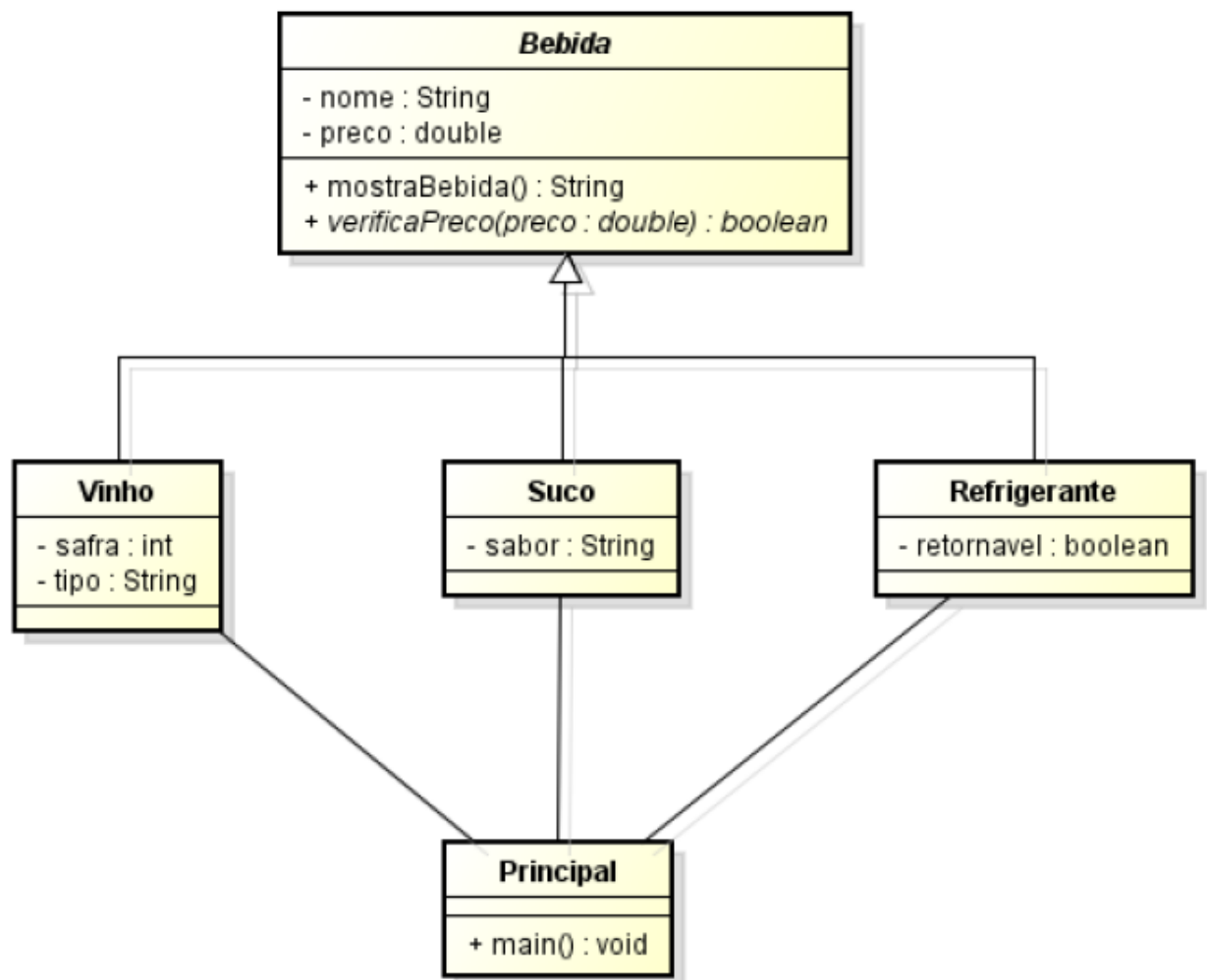


Desenvolvimento de Sistemas.

Atividade BEBIDA.

Professor Wellington Gomes de Souza

1. Desenvolva o seguinte projeto:



Classe Bebida	Métodos	
	mostrarBebida	Método abstrato
	verificarPreco	Método abstrato

Classe Vinho	Métodos	
	mostrarBebida	Retornar todos os dados referente ao vinho cadastrado em uma String
	verificarPreco	Recebe o preço por parametro e verificar se o mesmo é menor que 25, se sim retorna true senão false

Classe Refrigerante	Métodos	
	mostrarBebida	Retornar todos os dados referente ao refrigerante cadastrado em uma String
	verificarPreco	Recebe o preço por parametro e verificar se o mesmo é menor que 5, se sim retorna true senão false

Classe Suco	Métodos	
	mostrarBebida	Retornar todos os dados referente ao suco cadastrado em uma String
	verificarPreco	Recebe o preço por parametro e verificar se o mesmo é menor que 2,5, se sim retorna true senão false

Classe Principal	Métodos	
	<pre>public static void main(String args[])</pre>	<p>Fazer um menu com as seguintes opções:</p> <p>1 - Cadastrar</p> <p> A - Vinho</p> <p> B - Suco</p> <p> C - Refrigerante</p> <p>2 - Verificar preço</p> <p> A - Vinho</p> <p> B - Suco</p> <p> C - Refrigerante</p> <p>3- Mostrar dados</p> <p> A - Vinho</p> <p> B - Suco</p> <p> C - Refrigerante</p> <p>Onde na opção 1, o usuário deve informar os dados da bebida</p> <p>Na opção 2, chama-se o método verificarPreco, se o retorno do mesmo for true, informar ao usuário a seguinte mensagem "Produto em Oferta" senão a seguinte mensagem "Produto com o preço normal! ".</p> <p>Na opção 3, apresentar os dados de acordo com a opção escolhida.</p>