

LPA Lista 01 – Atributos de Objetos

Data de entrega: 25/08

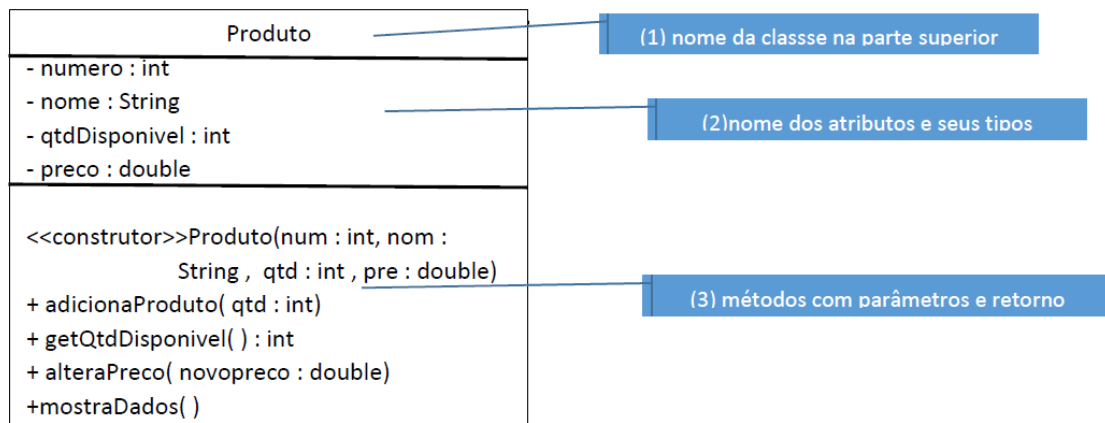
Conteúdo: atributos de objetos, variáveis de instância, construtor, métodos get e set

DICA: criar pequenas partes de código e ir compilando. Só implemente um próximo método, quando o último já tiver sido compilado. Pense em como criar a classe testadora para ir testando cada método implementado.

Questões

1. Dada a classe **Produto** segundo o diagrama UML para a notação de classe abaixo.

(DICA: para resolver esta questão use como exemplo o EX1.)



a) Implemente a classe **Produto** com os atributos e métodos definidos no diagrama com as seguintes características.

1. Implementar o construtor recebendo os valores iniciais para: número, nome, quantidade e preço
2. O método **adicionaProduto()** deve adicionar o valor recebido no parâmetro a quantidade disponível. Este método deve garantir que caso seja recebido um valor negativo, nada seja feito. Ou seja, este caso não deve ser alterado o valor da quantidade e uma mensagem “Valor incorreto” deve ser apresentada.
3. Implementar o método **getQtdDisponivel()** que **retorna** o valor atual disponível do produto.
4. Implementar o método **alteraPreco()** que altera o preço do produto por meio de um valor passado no parâmetro.
5. O método **mostraDados** deve mostrar na tela os seguintes valores:
Produto numero : xxxx Nome : aaaaaa Preço : xxxx Qtd : xxx **Valor Total:** xxxx
Onde **Valor Total** representa a soma de preço da quantidade de produtos existentes, o seu cálculo é a quantidade de produtos multiplicado pelo preço do produto.

----- Classe **Testadora**

b) Criar uma classe **ProdutoTeste** que seu código realize nesta sequência:

1. Criar um objeto **Produto** com os valores para inicialização.
2. Fazer com que o programa mostre os dados iniciais do produto.
3. Adicionar uma nova quantidade ao produto e em seguida mostre os dados verifique se os dados em tela estão corretos.

4. Alterar o preço do produto e em seguida mostre os dados verifique se os dados em tela estão corretos.
5. Crie um segundo produto sem inicialização. Você deve também criar na sua classe um construtor vazio para este caso. Uma classe pode ter vários construtores. Este construtor não está representado na figura.
6. Para este segundo produto definir os valores para número, nome, quantidade e preço por meio dos métodos set.
2. Fazer com que o programa mostre os dados iniciais do produto.