

## Atividade POO IV

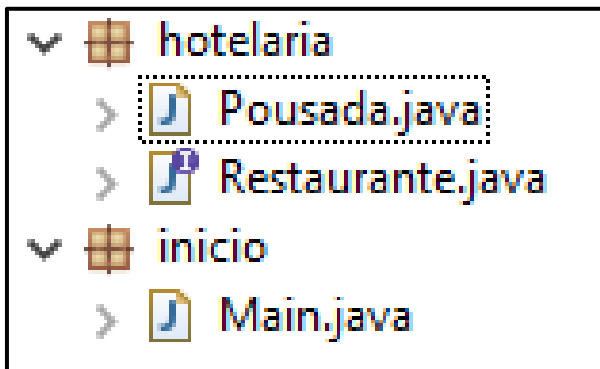
**Nome:** Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

### Objetivo

Para um jogo de treinamento de hotelaria (educacional) escrever o programa a classe Pousada que implemente a interface Restaurante com os métodos *float* bebidas (*int* aguaRefrig, *int* cerveja) e *float* refeicoes (*int* adulto, *int* crianca). O retorno é em valor consumido (R\$). Os valores unitários da água/refrigerante e da cerveja devem ser passados ao construtor juntamente com o valor da diária. A classe *Main* deve instanciar a classe pousada, passar os valores e o total da conta a pagar. Os valores unitários são:

- Água/refrigerante: R\$ 5,00;
- Cerveja: R\$ 12,00;
- Diária: R\$ 350,00.

### Código



```
package hotelaria;

public interface Restaurante {
    float bebidas (int aguaRefrig, int cerveja);
    float refeicoes (int adulto, int crianca);
}
```

```

package hotelaria;

public class Pousada implements Restaurante {

    private int precoAgua, precoCerv, diaria;

    public Pousada() {};

    public Pousada(int precoAgua, int precoCerv, int diaria) {
        setPrecoAgua(precoAgua);
        setPrecoCerv(precoCerv);
        setDiaria(diaria);
    }

    @Override
    public float bebidas (int aguaRefrig, int cerveja) {
        return getPrecoAgua() * aguaRefrig + getPrecoCerv() * cerveja;
    }

    @Override
    public float refeicoes (int adulto, int crianca) {
        return getDiaria() * adulto * (crianca/2);
    }

    public int getPrecoAgua() {
        return precoAgua;
    }

    public int getPrecoCerv() {
        return precoCerv;
    }

    public int getDiaria() {
        return diaria;
    }

    public void setPrecoAgua(int precoAgua) {
        this.precoAgua = precoAgua;
    }

    public void setPrecoCerv(int precoCerv) {
        this.precoCerv = precoCerv;
    }

    public void setDiaria(int diaria) {
        this.diaria = diaria;
    }
}

```

```
package inicio;

import hotelaria.Pousada;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Pousada pousada = new Pousada(5, 12, 350);

        System.out.println("Bebidas: " + pousada.bebidas(2, 1));
        System.out.print("Diaria: " + pousada.refeicoes(1, 1));
    }
}
```

## Conclusão

Utilizando o sistema de orientação ao objeto, foi desenvolvido uma *interface* chamada de *Restaurante* em um *package* chamado de *hotelaria*, contendo as informações do restaurante como bebida e refeicao. E na classe *Pousada* e contendo o metodo *Pousada* que retorna o *setPrecoAgua*, *setPrecoCerv*, e *setDiaria*, que retorna o preco de cada item, e usando a interface, copiamos a ideia da *inteface*, que retorna uma operação de multiplicação para a bebida, e para refeição. E na classe *Main* do *package* chamado de *inicio*, apenas damos os dados de cada variavel e damos um *print* do resultado.