
	<p style="text-align: center;"><b>Universidade Estadual de Maringá</b>  <b>Centro de Tecnologia</b>  <b>Departamento de Informática</b></p>	
<b>Disciplina:</b> Programação Orientada a Objetos		
<b>Professor:</b> André Felipe Ribeiro Cordeiro		

## 1º Trabalho - Software de Gerenciamento de Estoque - Parte 01

### 1. Descrição

Um software de gerenciamento de estoque armazena informações sobre os **produtos** que estão sendo comercializados em um dado local. **Nesse software deve-se usar estruturas para armazenar todas as informações pertinentes aos produtos.** Essas informações podem incluir:

- Nomes;
- Descrições;
- Preços;
- Quantidades em estoque.

Com o armazenamento de todas essas informações, é possível fornecer aos clientes um **catálogo de produtos**. Esse catálogo pode ser **criado dinamicamente** por um elemento que acessa os dados e apresenta os produtos disponíveis. Um software de gerenciamento de estoque também permite **acrescentar novos produtos**, bem como **modificar os produtos existentes**.

### 2. O que deve ser feito

A partir do cenário exposto na seção anterior, é necessário desenvolver a primeira versão de um software de gerenciamento de estoque que apresente as seguintes funcionalidades:

- Cadastro de produtos;
- Alteração de produtos;
- Remoção de produtos;
- Pesquisa de produtos, considerando nome e quantidade em estoque;
- Armazenamento de informações sobre os produtos. Nessa primeira versão, o armazenamento deve ser em memória primária;
- Geração de um catálogo de produtos. O catálogo deve apresentar todas as informações de todos os produtos.

De início, o software deve apresentar um menu com as operações citadas acima. O usuário escolhe a operação a ser realizada e insere as informações necessárias. Ao final da operação, o menu de operações deve ser novamente apresentado. O menu continua a ser exibido até que o usuário selecione a opção de finalizar o software.

### 3. O que deve ser entregue

Um arquivo **.zip**, contendo o projeto do software em Java, deve ser entregue. **O ambiente NetBeans será considerado na correção do trabalho.**

#### 4. Como os trabalhos serão avaliados

A nota do trabalho será avaliada de acordo com os seguintes critérios:

- I. Funcionamento correto com relação ao que deve ser feito (60%);
- II. Aplicação dos conceitos de Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo (40%).

#### 5. Observações Gerais

- ☐ Data de entrega do trabalho: 24/02/24, até o final do dia;
- ☐ O trabalho deve ser desenvolvido em equipes com no **máximo duas pessoas**;
- ☐ **Os nomes dos integrantes da equipe devem constar no arquivo .zip a ser enviado**;
- ☐ O trabalho deverá ser entregue **somente** pelo google classroom, em um **link específico**;
- ☐ Qualquer dúvida relacionada com o trabalho poderá ser esclarecida com o professor;
- ☐ **Cópias de qualquer tipo levarão a anulação do trabalho de todos os envolvidos.**  
Nessa situação, não importa quem **copiou** e quem **forneceu a cópia**.