

## ATIVIDADE 03 - COFRE

### OBJETIVO

- A ideia desta atividade é que você seja capaz de implementar as funcionalidades básicas de uma conta bancária.

### REQUISITOS

O sistema deverá:

- Gerenciar um cofrinho do tipo Porquinho capaz de guardar moedas e itens.
- As moedas devem ser criadas através de uma enum.
- Itens tem uma descrição.
- Ambos moedas e itens tem um atributo volume.
- Ao criar um cofre deve-se informar o seu volume máximo.
- O volume máximo de um cofre não pode ser alterado.
- Ao criar um cofre o seu volume deve ser vazio ( igual 0).
  - O volume do cofre incrementa conforme ele recebe itens e moedas.
- Deve ser possível saber quanto de volume livre o cofre tem
- Funcionamento do cofre:
  - Para inserir moedas e itens o cofre deve estar inteiro.
    - O volume do item/moeda tem que ser menor ou igual ao volume sobrando no cofre
- Para obter moedas e itens o cofre deve estar quebrado.
- Ao obter moedas e itens, os atributos valor e itens do porco devem ser zerados.

### DIAGRAMA

