## **ATIVIDADE 03 - COFRE**

## **OBJETIVO**

 A idea 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 O volume do cofre incrementa conforme ele recebe itens e moedas.
- Deve ser possivel saber quanto de volume livre o cofre tem
- Funcionamento do cofre:

Cofre

- o 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 atribuitos valor e itens do porco devem ser zerados.

### **DIAGRAMA**

+ Cofre(volumeMaximo : int) + getVolume() : int	Item
+ getVolumeMaximo() : int	
+ getVolumeRestante() : int + add(item : Item) : boolean + add(moeda : Moeda) : boolean + obterItens() : String + obterMoedas() : double	+ Item(descricao : String, volume : int) + toString() : String + getVolume() : int + getDescricao() : String
+ talnteiro() : boolean + quebrar() : boolean + toString() : String	

«enumeration» Moeda	
M10 M25	
M50	
M100	