ATIVIDADE 04 - LAPISEIRA E GRAFITE

OBJETIVO

• Fazer o modelo de uma lapiseira que pode conter um único grafite.

REQUISITOS

- Iniciar lapiseira
 - o Inicia uma lapiseira de determinado calibre sem grafite.
- Inserir grafite
 - o Insere um grafite passando
 - o calibre: float.
 - a dureza: string.
 - o tamanho em mm: int.
- Não deve aceitar um grafite de calibre não compatível.
- Não deve aceitar mais de um grafite.
- Zera a contagem de folhas escritas da lapiseira.
- Remover grafite
 - Retira o grafite se houver algum.
- Escrever folha
 - Não é possível escrever se não há grafite.
 - A lapiseira deve contar o total de folhas escritas usando um grafite.
 - Quanto mais macio o grafite, mais rapidamente ele se acaba. Para simplificar, use a seguinte regra:
 - o Grafite HB: 1mm por folha.
 - o Grafite 2B: 2mm por folha.
 - o Grafite 4B: 4mm por folha.
 - o Grafite 6B: 6mm por folha.
- Se o grafite acabar, defina o objeto grafite como null.
- Se não houver grafite suficiente para terminar as folhas, contabilize quantas folhas completas foi possível escrever.

«enumeration» Grafite.Dureza

G_HB G_2B G_4B G_6B

• Avise quando o grafite acabar.

DIAGRAMA

Lapiseira	Grafite
+ Lapiseira(calibre : float) + inserir(grafite : Grafite) : boolean + remover() : boolean + escrever(folhas : int) : boolean + getGrafite() : Grafite + getCalibre() : float + getFolhasEscritas() : int + toString() : String	+ Grafite(calibre : float, dureza : Grafite.Dureza, tamanho : int) + desgastePorFolha() : int + getDureza() : Grafite.Dureza + getCalibre() : float + getTamanho() : int + setTamanho(tamanho : int) + toString() : String