**PROGRAMA DE UM PETSHOP PROFESSORA**

using System;

using System.Collections.Generic;

namespace PetShop

{

**// Classe para representar um Animal**

public class Animal

{

public string Nome { get; set; }

public string Tipo { get; set; }

public decimal Preco { get; set; }

public Animal(string nome, string tipo, decimal preco)

{

Nome = nome;

Tipo = tipo;

Preco = preco;

}

public override string ToString()

{

return $"{Nome} - {Tipo} - R${Preco:F2}";

}

}

**// Classe principal do Pet Shop**

public class PetShop

{

private List<Animal> animais = new List<Animal>();

public void AdicionarAnimal(Animal animal)

{

animais.Add(animal);

Console.WriteLine($"{animal.Nome} foi adicionado ao Pet Shop!");

}

public void ListarAnimais()

{

Console.WriteLine("Animais disponíveis:");

foreach (var animal in animais)

{

Console.WriteLine(animal);

}

}

public void VenderAnimal(string nome)

{

var animal = animais.Find(a => a.Nome.Equals(nome, StringComparison.OrdinalIgnoreCase));

if (animal != null)

{

animais.Remove(animal);

Console.WriteLine($"{animal.Nome} foi vendido!");

}

else

{

Console.WriteLine("Animal não encontrado.");

}

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

PetShop petShop = new PetShop();

while (true)

{

Console.WriteLine("\nMenu:");

Console.WriteLine("1. Adicionar Animal");

Console.WriteLine("2. Listar Animais");

Console.WriteLine("3. Vender Animal");

Console.WriteLine("4. Sair");

Console.Write("Escolha uma opção: ");

string opcao = Console.ReadLine();

if (opcao == "1")

{

Console.Write("Nome do animal: ");

string nome = Console.ReadLine();

Console.Write("Tipo do animal: ");

string tipo = Console.ReadLine();

Console.Write("Preço do animal: ");

decimal preco = decimal.Parse(Console.ReadLine());

var animal = new Animal(nome, tipo, preco);

petShop.AdicionarAnimal(animal);

}

else if (opcao == "2")

{

petShop.ListarAnimais();

}

else if (opcao == "3")

{

Console.Write("Nome do animal a ser vendido: ");

string nome = Console.ReadLine();

petShop.VenderAnimal(nome);

}

else if (opcao == "4")

{

Console.WriteLine("Saindo do sistema...");

break;

}

else

{

Console.WriteLine("Opção inválida. Tente novamente.");

}

}

}

}

}

**COMO FUNCIONA O CÓDIGO:**

**Classe Animal:** Representa um animal com propriedades como Nome, Tipo e Preco.

**Classe PetShop:** Contém uma lista de animais e métodos para adicionar, listar e vender animais.

**Classe Program:** A classe principal que executa um loop de menu, permitindo ao usuário interagir com o sistema.

Instruções para rodar:

Abra seu ambiente de desenvolvimento (como Visual Studio).

Crie um novo projeto do tipo Console Application.

Cole o código acima no arquivo Program.cs.

Compile e execute o programa.