

# Universidade de Mogi das Cruzes

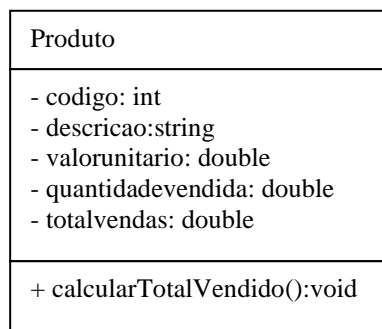
Disciplina: Implementação Orientada a Objetos

Professores: Roberta Panzera, Leandro Luque, Bruno Casillo e Pedro Toledo

## Objetivo: Praticar os conceitos vistos em aulas anteriores

Resolver o exercício abaixo. Mãos à obra e bom trabalho!

A loja VendeBem deseja informatizar seu processo de totalização de vendas diárias. Após ter feito a análise de um sistema que calcula o valor total das vendas de um produto, ficou estabelecido o seguinte diagrama de classes.



O total de vendas é obtido através do produto da quantidade vendida pelo valor unitário.

Implementar a solução do problema descrito.

Dicas e sugestões

- 1 – Adote identificadores para pastas, arquivos, atributos, métodos, etc que tenham propósito com a aplicação, faça a indentação e insira comentários no código fonte.
- 2 – Elaborar duas classes, uma contendo as regras de negócio (sugestão de nome: Produto) e a outra onde ocorrerá a instância e manipulação de objetos (sugestão de nome: Faturamento).
- 3 – Implemente um construtor para a classe de regras de negócio com quatro parâmetros: código, descrição, valor unitário e quantidade vendida.
- 4 – Implemente métodos de acesso (sets e gets) para cada um dos atributos exceto para totalvendas (pois este será calculado através de um regra e deve possuir apenas o get), apesar de não estar especificado no diagrama de classe.
- 5 – Implementar o mesmo exercício utilizando o diagrama de classes abaixo.

|   |
|---|
| Produto   |
| - codigo: int<br>- descricao:string<br>- valorunitario: double<br>- quantidadevendida: double |
| + calcularTotalVendido():double   |