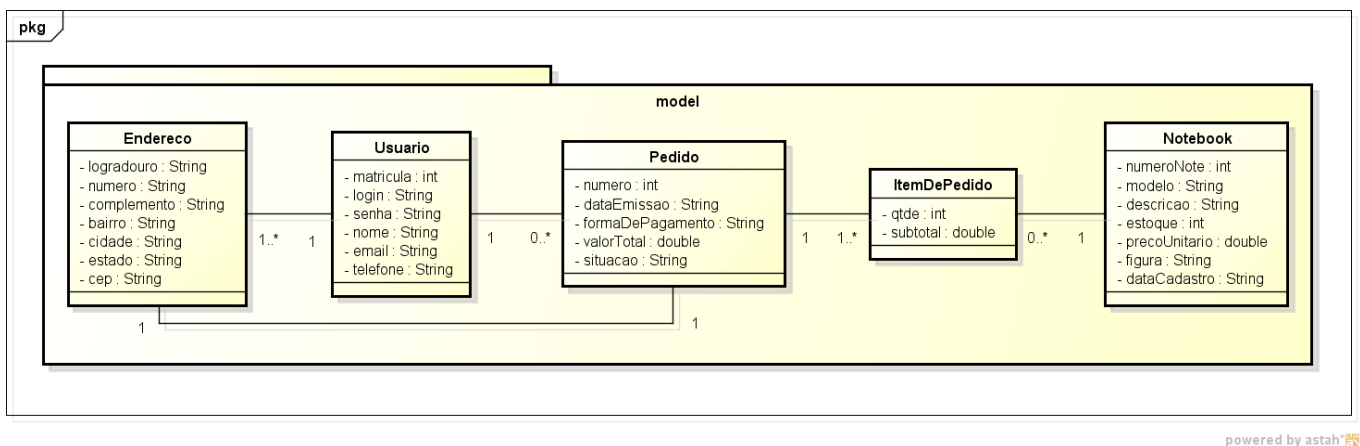


# Projeto *InfoNote\_05*

## Execute este passo a passo:

1 – Copiar e colar o projeto *InfoNote\_04* e renomear para *InfoNote\_05*.

2 – Crie os atributos que representam os relacionamentos de acordo com o diagrama abaixo. Atributos com multiplicidade maior que um devem ser implementados como vetores.



2.1 – Na Classe Usuario:

```
private Endereco enderecos[] = new Endereco[10];
private Pedido pedidos[] = new Pedido[10];
```

2.2 – Na Classe Pedido:

```
private Endereco enderecoEntrega;
private ItemDePedido itens[] = new ItemDePedido[10];
```

2.3 – Na Classe ItemDePedido:

```
private Notebook notebook;
```

3 – Crie métodos get para recuperar estes atributos (Somente get). Devem ser feitos nas mesmas Classes atuadas no item 2.

4 – Insira novo construtor da classe ItemDePedido de forma que ele receba um objeto do tipo Notebook como parâmetro.(Fazer abaixo do construtor já existente nesta Classe).

5 – Crie o método setEnderecoEntrega na Classe Pedido. Este método insere o endereço de entrega no Pedido.

6 – Crie o método `inserirItem` na Classe `Pedido`. Este método deve mostrar todos os itens adicionados. (Fazer antes do método `mostrar`)

```
public boolean inserirItem(ItemDePedido item){
    for (int i = 0; i < itens.length; i++){
        if (itens[i] == null){
            itens[i] = item;
            return true;
        }
    }
    return false;
}
```

7 – Altere o método `mostrar` na classe `Pedido`, adicionando as linhas abaixo, para que sejam exibidos os itens adicionados.

```
System.out.println("\n\nItens do Pedido:\n");
for (int i = 0; i < itens.length; i++){
    if(itens[i] != null){
        itens[i].mostrar();
    }
}
```

8 – Crie os métodos `inserirPedido` e `inserirEndereco` na classe `Usuario`. Estes métodos devem inserir os objetos nos respectivos vetores (Fazer antes do método `mostrar`).

```
// inserir o pedido no vetor
public boolean inserirPedido(Pedido pedido){
    for (int i = 0; i < pedidos.length; i++) {
        if (pedidos[i] == null) {
            pedidos[i] = pedido;
            return true;
        }
    }
    return false;
}

// inserir o endereco no vetor
public boolean inserirEndereco (Endereco end) {
    for (int i = 0; i < enderecos.length; i++) {
        if (enderecos[i] == null){
            enderecos[i] = end;
            return true;
        }
    }
    return false;
}
```

9 – Na Classe `InfoNote`, crie um vetor de `Notebooks` e inicialize-o com pelo menos cinco notebooks. Crie também uma referência a `pedido`.

9.1 – Criação do Vetor `Notebook` e da referência a `pedido`. (Fazer após o objeto global `user`)

```
Notebook notebooks[] = new Notebook[10];
```

```
Pedido pedido;
```

9.2 – Após a linha `boolean logado = false;`, criar o método construtor InfoNote, e inserir os 5 notebooks:

```
public InfoNote() {  
  
    notebooks[0] = new Notebook(1, "Negativo N22BR",  
        "CPU Intel Core 2 Duo, Memória 2 GB, HD 250 GB", 6, 1200.00,  
        "img\\n22br.jpg", "19/05/2011");  
  
    notebooks[1] = new Notebook(2, "Bell B55BR",  
        "CPU Intel I3, Memória 4 GB, HD 500 GB", 3, 1800.00, "img\\b55br.jpg",  
        "20/05/2011");  
  
    notebooks[2] = new Notebook(3, "Pompaq P41BR",  
        "CPU Intel I3, Memória 3 GB, HD 320 GB", 1, 1600.00,  
        "img\\p41br.jpg", "21/05/2011");  
  
    notebooks[3] = new Notebook(4, "CCF CR71CH",  
        "CPU Intel Dual Core, Memória 2 GB, HD 160 GB", 5, 1100.00,  
        "img\\cr71ch.jpg", "10/06/2011");  
  
    notebooks[4] = new Notebook(5, "BradescoTech BD22BR",  
        "CPU AMD Phenon II, Memória 4 GB, HD 500 GB", 2, 1900.00,  
        "img\\bd22br.jpg", "10/06/2011");  
  
}
```

10 – Na Classe InfoNote, implemente o método buscarNotebook (que até o momento está exibindo a mensagem Em Construção) . Este método deve mostrar todo o conteúdo do vetor notebooks:

```
public void buscarNotebook() {  
    for (int i = 0; i < notebooks.length; i++){  
        if(notebooks[i] != null){  
            System.out.println(notebooks[i].getNumeroNote()+"-----"+  
                notebooks[i].getModelo());  
        }  
    }  
}
```

11 – Na Classe infoNote, implementar o método inserirNotebook, que irá inserir o notebook no carrinho de compras (Fazer após o método manterCarrinho):

```
public void inserirNotebook(){  
    //Lê o notebook escolhido do teclado  
    String numeroNote = Teclado.lerTexto("Informe o número do notebook" +  
        " para compra: ");  
  
    //Cria pedido  
    if (pedido == null) {  
        pedido = new Pedido();  
    }  
    // Busca notebook selecionado  
    Notebook aux = null;  
    for (int i = 0; i < notebooks.length; i++){  
        if (notebooks[i] != null &&  
            numeroNote.equals(notebooks[i].getNumeroNote())){  
            aux = notebooks[i];  
        }  
    }  
}
```

```
// Se não existir, interrompe
if (aux == null){
    return;
}

// Cria item
ItemDePedido item = new ItemDePedido(1, aux.getPrecoUnitario(), aux);

//Insere item no pedido
pedido.inserirItem(item);
}
```