

Projeto *InfoNote_04*

Execute este passo a passo:

- 1 – Copiar e colar o projeto *InfoNote_03* e renomear para *InfoNote_04*.
- 2 – Dentro do pacote *controller*, criar a classe *InfoNote*, que controlará o sistema.
- 3 – Criar o pacote *util*.
- 4 – Copiar a classe Teclado que está no Projeto *09_EntradaDeDados*, para a classe *util* do projeto *InfoNote_04*.
- 5 – Na Classe *InfoNote*, criar objeto da classe *Usuário* de forma global, conforme abaixo:

```
Usuario user; // não esquecer de dar o import neste objeto
```

- 7 – Na Classe *InfoNote*, criar a variável global *logado* para controle de autenticação do usuário:

```
boolean logado = false; //Indica se o usuário está logado.
```

- 8 – Na Classe *InfoNote*, criar o método *mostrarMenu*, conforme abaixo:

```
public void mostrarMenu() {
    System.out.println("=====");
    System.out.println("          InfoNote - Se não é Info não vendemos.          ");
    System.out.println("=====");
    System.out.println("1 - Login");
    System.out.println("2 - Cadastrar Cliente");
    System.out.println("3 - Buscar Notebook");
    System.out.println("4 - Inserir Notebook no carrinho");
    System.out.println("5 - Remover Notebook no carrinho");
    System.out.println("6 - Ver Carrinho");
    System.out.println("7 - Efetuar Compra");
    System.out.println("8 - Sair");
}
```

- 9 – Na Classe *InfoNote*, criar o método *efetuarLogin*, conforme abaixo:

```
public void efetuarLogin() {
    String login, senha;
    login = Teclado.lerTexto("Digite o login: ");
    senha = Teclado.lerTexto("Digite a senha: ");

    if (login.equals("admin") && senha.equals("1234")) {
        System.out.println("Login efetuado com sucesso.");
        logado = true;
    } else {
        System.out.println("Login ou Senha inválido.");
        efetuarLogin();
    }
}
```

10 – Na Classe *InfoNote*, criar o método *cadastrarUsuario*, conforme abaixo:

```
public void cadastrarUsuario() {
    System.out.println("=====");
    System.out.println("                InfoNote - Cadastro de Usuários.                ");
    System.out.println("=====");
    int matricula = Teclado.lerInt("Matrícula: ");
    String login = Teclado.lerTexto("Login: ");
    String senha = Teclado.lerTexto("Senha: ");
    String nome = Teclado.lerTexto("Nome: ");
    String email = Teclado.lerTexto("E-mail: ");
    String telefone = Teclado.lerTexto("Telefone: ");

    user = new Usuario(matricula, login, senha, nome, email, telefone);

    System.out.println("=====");
    System.out.println("                Usuário Cadastrado Com Sucesso.                ");
    System.out.println("=====");

    System.out.println(user);
}
```

11 – Na Classe *InfoNote*, criar métodos de navegação de telas com a mensagem Em Construção.

```
public void buscarNotebook() {
    System.out.println("buscarNotebook - Em Construção");
}

public void manterCarrinho() {
    System.out.println("manterCarrinho - Em Construção");
}

public void efetuarCompra() {
    System.out.println("efetuarCompra - Em Construção");
}
```

12 – Na Classe *InfoNote*, desenvolver o **método principal** para a utilização do software:

12.1 – Desenvolver objeto da classe para comunicação do método estático com os métodos não estáticos.

```
InfoNote info = new InfoNote();
```

12.2 – Declarar variável de controle da navegação do menu, inicializada com a opção de saída do sistema.

```
int opcao = 8;
```

12.3 – Construir a estrutura de chamada das ações do menu (switch case):

```
        info.mostrarMenu();
        opcao = Teclado.lerInt("Digite sua opção: ");

switch (opcao) {

case 1:
    info.efetuarLogin();
    break;

case 2:
    info.cadastrarUsuario();
    break;

case 3:
    info.buscarNotebook();
    break;

case 4:
    info.manterCarrinho();
    break;

case 5:
    info.manterCarrinho();
    break;

case 6:
    info.manterCarrinho();
    break;

case 7:
    if (!info.logado) {
        System.out.println("Efetue login para efetuar compra.");
        break;
    } else {
        info.efetuarCompra();
        break;
    }

case 8:
    System.out.println("Saída do Sistema.");
    break;

default:
    System.out.println("Opção inválida!");
}
Teclado.lerTexto("Pressione uma tecla para continuar...");
```

12.4 – Execute o programa e verifique que ao efetuar Login, não é possível fazer mais nada.

12.5 – Implemente a estrutura de repetição para navegabilidade do menu:

12.5.1 – No método principal, antes do `info.mostrarMenu()` ;

`do {`

12.5.2 – Depois do fechamento do switch (após o fim das cláusulas `default`):

`}while (opcao!=8) ;`