

|   |   |                            |                           |                         |
|---|---|----------------------------|---------------------------|-------------------------|
|  <p>INSTITUTO FEDERAL<br/>SÃO PAULO<br/>Campus Bragança Paulista</p> | <b>Nome:</b>  | <b>Prontuário:</b>         |                           |                         |
|   | <b>Curso:</b> Análise e Desenvolvimento de Sistemas | <b>Módulo:</b> 2           | <b>Turma:</b> A           | <b>Período:</b> Noturno |
|   | <b>Data da Entrega:</b> 08/11/2025 (Moodle)         | <b>Data da Vista:</b>      | <b>Avaliação:</b> T2      |                         |
|   | <b>Assinatura:</b>                                  |                            | <b>Valor:</b> 10,0 pontos |                         |
|   | Prof. César A. S. Lima                              | <b>Disciplina:</b> BRAPROB | <b>Nota:</b>              |                         |

## Trabalho 2 de Programação Orientada a Objetos – BRAPROB

### Instruções:

Reúna todos os arquivos numa pasta onde você deverá compactar todos num único arquivo que deverá ter o seguinte nome:

**Trabalho\_T2\_BRAPROB\_Nome\_Sobrenome**

### 1º) Controle de Estoque de Produtos

**Objetivo:** Desenvolver um sistema de controle de estoque que proteja os atributos sensíveis usando encapsulamento e Modificadores de Acesso.

### Requisitos:

- Criar uma classe Produto com os atributos \_\_nome, \_\_preco, \_\_quantidade (privados).
- Criar métodos **getters** e **setters** para modificar e acessar os atributos de maneira controlada.
- Criar um método para exibir detalhes do produto e outro para adicionar ou remover estoque itens do estoque.
- Crie o arquivo principal onde você deverá criar instâncias de objetos para testar os métodos da classe.

### 2º) Sistema de Funcionários

**Objetivo:** Criar um sistema que gerencie diferentes tipos de funcionários usando herança. (Herança e Reutilização de Código)

### Requisitos:

- Criar uma classe Funcionario com atributos básicos (nome, salario).
- Criar classes Gerente e Vendedor que herdam de Funcionario, adicionando atributos específicos (ex: bonus para gerentes e comissao para vendedores).
- Criar um método calcular\_pagamento() para cada tipo de funcionário, considerando bônus e comissões, utilizando polimorfismo.
- Crie o arquivo principal onde você deverá criar instâncias de objetos para testar os métodos da classe.
- Crie o arquivo principal onde você deverá criar instâncias de objetos para testar os métodos da classe.