



AVALIAÇÃO
Programação Orientada a Objetos - Java
4º BIMESTRE

Aluno (a): _____ Nº _____

Série: 2º Ano turma: _____ Data: ____/____/2024 Valor: 5,0 pontos. Nota: _____

Professor Anderson José Simplício

1 - Criação da Estrutura de Diretórios

Escreva um comando para criar uma estrutura de diretórios para um projeto Java. A estrutura deve conter uma pasta chamada **src** e **out** dentro dela, um package chamado **futebol**.

2 - Criação de uma Classe Simples

(Deitel Java 3.13) Implemente uma classe em Java chamada **Fatura** para representar uma fatura de uma loja de suprimentos de informática. A classe deve conter quatro variáveis de instância: o número do item (String), a descrição do item (String), a quantidade comprada (int) e o preço por item (double). Implemente um construtor para inicializar essas variáveis e forneça métodos get e set para cada uma delas.

Além disso, implemente um método chamado **getTotalFatura**, que calcula o valor total da fatura com base na quantidade e no preço por item, retornando o valor como um double. Caso a quantidade ou o preço por item sejam negativos, eles devem ser configurados como 0 e 0.0, respectivamente.

Crie um aplicativo de teste separado, chamado **Main**, que demonstre o uso e as funcionalidades da classe Fatura.

OBS: O teste deve ser entregue em uma pasta cujo nome deve ser o nome da dupla, exemplo:
anderson_arthur