EXERCÍCIO 5 JAVA - Instruções

Utilize o programa da Pizzaria anterior e melhore-o usando o **Java Swing** para criar uma interface gráfica que você poderá adicionar pizza e ingredientes na quantidade que desejar.

Após pressionar o boão de encerrar compra será mostrado o carrinho de compras já com o valor total.

**TESTE COM O JUNIT!!!**

**Entregue um código organizado e limpo!**