

Programação Orientada a Objetos

Lista de exercícios

José Romildo Malaquias

24 de agosto de 2010

1 Classes e objetos

Exercício 1.1. [deitel] Crie uma classe chamada `Invoice` que uma loja de suprimentos de informática possa utilizar para representar uma fatura de um item vendido na loja. Uma fatura deve incluir quatro partes das informações como atributos:

- o número do item,
- a descrição,
- a quantidade comprada de um item e
- o preço por item.

Sua classe deve ter um construtor que inicialize os quatro atributos. Forneça um método *set* e um *get* para cada variável de instância. Além disso, forneça um método chamado `getInvoiceAmount` que calcula o valor da fatura (isso é, multiplica a quantidade pelo preço por item) e depois retorna o valor como um `double`. Se o valor não for positivo, ele deve ser configurado como 0. Se o preço por item não for positivo ele deve ser configurado como 0.0. Escreva um aplicativo de teste chamado `InvoiceTest` que demonstra as capacidades da classe `Invoice`.