IMPLEMENTE UM PROGRAMA QUE SIMULE UMA PIZZARIA:

* Cada pizza deve possuir um **nome** e um **tamanho**, que pode ser broto (4 fatias), média (6 fatias), grande (8 fatias) e gigante (10 fatias) [DICA: utilize um enumerador para o tamanho];
* Para fazer um pedido na pizzaria, é preciso informar o nome da pizza e o tamanho;
* Ao receber o pedido, a pizzaria deve realizar as seguintes ações numa pizza, nesta ordem, antes de entregá-la:

1. **Preparar** a pizza, adicionando os ingredientes um a um [DICA: imprima uma mensagem por linha informando a inclusão de cada ingrediente];
2. **Assar** a pizza, considerando que cada tipo de pizza tenha um tempo diferente de forno [DICA: imprima uma mensagem informando que a pizza está sendo assada por tantos minutos];
3. **Cortar** a pizza, de acordo com o número de fatias definido para o seu tamanho [DICA: imprima uma mensagem informando que a pizza está sendo cortada em tantas fatias];

**Preparar e assar são ações que diferem para cada tipo de pizza**, enquanto que cortar é igual para todas as pizza, dependendo apenas do seu tamanho;

Crie classes para ao menos quatro tipos de pizzas (ex.: pepperoni, margherita, mussarela e portuguesa);

Crie um programa que faça pedidos para cada tipo e tamanho diferente de pizza [DICA: não são necessárias todas as combinações de tipos e tamanhos, basta quatro pizzas com tipos e tamanhos diferentes];

A pizzaria deve manipular os diferentes tipos de pizza de maneira polimórfica, isto é, chamando os métodos necessários por meio de uma superclasse.