

LISTA DE EXERCÍCIOS

(3 pontos)

Critérios de avaliação:

- Emprego da orientação a objetos
- Funcionalidade do sistema

1) (1,5) CONTROLE DE ESTOQUE PARA PET SHOP - SISPETS

Desenvolva um Sistema de Controle de Estoque para um Pet Shop. O sistema tem que possibilitar o gerenciamento dos dados dos produtos que serão comercializados na loja.

Sendo assim, utilizando os conceitos da programação orientada a objetos, faça um aplicativo Java que seja capaz de:

- Inserir novos produtos
- Excluir produtos
- Editar um produto
- Pesquisar produtos por descrição (busca usando palavras)
- Pesquisar produtos por código (busca usando números)
- Fazer vendas
- Gerar relatórios sobre o estoque (na tela)
- Salvar e ler dados do disco (0,5 ponto extra)

2) (1,5) SISTEMA DE RESERVA DE QUARTOS – SIREQ

O gerente do Grande Hotel contratou você para desenvolver um sistema de controle das reservas dos quartos. De modo geral, ele gostaria que o sistema identificasse cada quarto por um número de 1 a 40 e que registrasse o hóspede e o período que ele ficará hospedado no hotel. Para isso, o sistema deverá ter pelo menos as seguintes funcionalidades, conforme descrito abaixo:

a) Cadastrar hóspede – permite cadastrar o nome, CPF e contato do hóspede.

b) Excluir hóspede – permite apagar um hóspede do sistema através do CPF.

c) Localizar hóspede – permite localizar um hóspede no sistema através do CPF ou do nome.

d) Listar hóspedes cadastrados – mostrar todos os hóspedes cadastrados no sistema.

e) Listar quartos – deverá mostrar todos os quartos disponíveis para reserva identificados por um número e os quartos ocupados identificados por um X, semelhante ao exemplo a seguir.

	40		39		X		37		36		35		X		33	
	32		31		30		29		28		27		26		25	
	24		23		X		21		20		19		18		17	
	16		15		14		X		12		X		10		9	
	8		7		6		5		4		3		2		1	

f) Realizar hospedagem – deve permitir inserir o número do quarto desejado, a identificação do cliente e o período que ele ficará hospedado. Nesta opção deve-se verificar se no período desejado é possível fazer a hospedagem.

g) Cancelar hospedagem – permitirá desfazer uma hospedagem anteriormente realizada, deixando o quarto livre para novas hospedagens.

h) Verificar reserva de quarto – possibilita a verificação do período em que um quarto específico está reservado e quem é o hóspede que o reservou.

i) Fechar a conta – realizará o fechamento da conta de um quarto. Para tanto, deverá ser informado o valor da diária e considerar o período que o hóspede ocupou o quarto em dias.

j) Sair do sistema – esta opção permite parar o sistema (finalizar a execução).

Para o desenvolvimento desse sistema, **minimamente** você precisará criar duas classes: Quarto e Hóspede. Use os conceitos de orientação a objetos vistos em aula (classes, objetos, atributos, métodos, encapsulamento, herança, etc.) para identificar e criar as classes com os seus atributos e métodos, e promover a interação entre os objetos.