

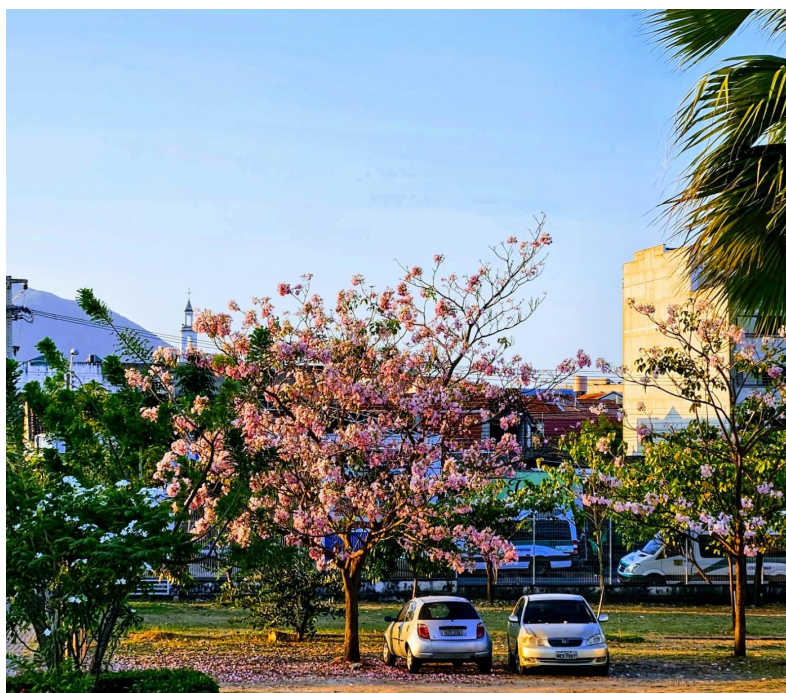


UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL
TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO – PROF. FISCHER

Laboratório 1: Cachorro Quente Gera Árvore

1 Introdução

Os alunos de Técnicas de Programação 2023-2 ficaram muitos felizes com a árvore que floresceu na UFC nesta semana. Assim, resolveram fazer uma campanha para plantar e cuidar de novas árvores, para o Campus de Sobral ficar bem arborizado. Os alunos tiveram a ideia de fazer uma barraquinha de cachorro quente para reverter a renda da venda dos cachorros quentes para a compra de novas mudas de árvores e demais produtos para o plantio. Inicialmente, eles como bons alunos de programação, começaram a implementar um sistema em Java para organizar as vendas da barraquinha.



2. Enunciado do sistema

Todas as vendas dos cachorros quentes devem ser relacionadas ao aluno que comprou.

Os alunos, compradores, devem possuir nome e número de matrícula registrados no sistema.

Para cada cachorro quente vendido devem ser armazenados os seguintes atributos:

- O aluno deverá escolher qual será a proteína do seu ou seus cachorros quentes, que pode ser: **salsicha, linguiça, frango ou bacon**.
- Ainda, poderá escolher o queijo que pode ser: **mussarela, prato, parmesão ou coalho**.
- Os ingredientes adicionais que podem ser colocados são: maionese, ketchup, ovo e batata palha. Obs: para os adicionais o aluno pode colocar todos os ingredientes adicionais.
- Bebida: Coca-cola, Del Rio ou Suco do Chaves.

O sistema deverá registrar cada venda feita, sendo que o aluno pode comprar mais de um cachorro quente por vez. Todas as informações dos ingredientes escolhidos pelos alunos devem ser registradas nas vendas.

Poste sua atividade no GitHub e coloque o link no Classroom