



Exercício 2

Crie uma classe chamada *Fatura* que possa ser utilizado por uma loja de suprimentos de informática para representar uma fatura de itens vendidos na loja. Uma fatura deve incluir as seguintes informações como atributos:

- Uma lista de itens cada Item possui:
 - o número do item faturado;
 - a descrição do item;
 - a quantidade comprada do item
 - o preço unitário do item.

Sua classe *Item* deve conter um construtor que inicialize os quatro atributos. Se a quantidade não for positiva, ela deve ser configurada como 0 (zero). Se o preço por item não for positivo ele deve ser configurado como 0.0 (zero ponto zero).

Além disso, na classe *Fatura* um método chamado *getTotalFatura* que calcula o valor da fatura (isso é, multiplicar a quantidade pelo preço de cada item) e depois retorna o valor como um *double*.

Escreva uma classe *Main* de teste que demonstra as capacidades da classe *Fatura*.

