

EXERCÍCIO INCREMENTAL – ETAPA 3

1)

Relembrando que a finalidade do exercício incremental deste semestre, cujas etapas vão sendo definidas e publicadas no *Moodle* periodicamente, é criar ao final um pequeno aplicativo para controle de movimento para consumo em bares, restaurantes e similares. A ideia é que esse aplicativo seja desenvolvido por etapas, de acordo com a evolução do conhecimento do aluno em POO.

IMPORTANTE: Todos os atributos das classes descritas devem ser criados como *private* e todos eles devem possuir métodos acessores (*get* e *set*).

Para esta terceira etapa você deve aproveitar as **classes construídas na primeira e na segunda etapa**. O foco desta etapa é em classes abstratas e polimorfismo.

O restaurante deseja ter um controle das formas de pagamento que trabalha, desde que sejam dos tipos: crédito, débito, voucher e dinheiro. O restaurante pode trabalhar (e cadastrar) várias bandeiras ou entidades, etc., desde que se restrinja a estes tipos mencionados. Por exemplo:

Nome: Visa	Tipo: Crédito
Nome: Maestro	Tipo: Débito
Nome: Depósito	Tipo: Dinheiro
Nome: Nutricash	Tipo: Voucher

- Todas as formas de pagamento possuem os atributos ID (*int*), nome (*String*) e ativo (*boolean*).
- Para as formas de pagamentos tipo débito, acrescente taxa de retenção (*double*) e conta corrente (*String*)
- Para as formas de pagamentos tipo crédito, acrescente taxa de retenção (*double*) e prazo de pagamento (*int*)
- Para as formas de pagamentos tipo voucher, acrescente diária (*double*), prazo de pagamento (*int*) e conta corrente (*String*)
- Para as formas de pagamentos tipo (dinheiro), acrescente apenas a forma (*int*) obedecendo aos valores: 0- Dinheiro, 1- Depósito em conta, 2- Doc, 3- Ted, 4- Cheque e 9- Outras.

Para instanciar cada objeto é necessário ter todas as informações que compõem a forma de pagamento.

Adicione à classe *Bar* uma coleção de objetos de Forma de Pagamento como atributo estático, juntamente com os respectivos métodos estáticos de adição e remoção. Para adicionar forma de pagamento ao estabelecimento, passar como parâmetro o objeto Forma de Pagamento. Para remover forma de pagamento do estabelecimento, passar apenas seu ID.

Adicione também à classe *Bar* um método estático *ListaFormasPagamento* o qual lista todas as formas de pagamento do estabelecimento e todas as informações referentes a cada uma.

ATENÇÃO: Os nomes dos atributos e classes devem ser obedecidos conforme descritos e deve ser utilizada a convenção de nomenclatura da comunidade Java, conforme descrito nos exercícios anteriores.

2)

Para testar se as classes deste exercício estão ok, faça um método *main* em outra classe (em outro pacote que não o pacote bar) que crie até 5 formas de pagamento para a classe Bar.

Todos os dados deverão ser fornecidos pelo teclado e capturado com a classe `java.util.Scanner`.

Ao final da alimentação de dados, o programa deverá executar o método na classe Bar que lista todas as formas de pagamento.