

FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAC RIO		
Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		Semestre letivo: 2024.2
Unidade Curricular: Programação I		Módulo: 2
Professor: Reinaldo José de Freitas		Data:
Competências a serem avaliadas: <ul style="list-style-type: none"> • Criar programas com interfaces gráficas para desktop com linguagem orientada a objetos e acesso a banco de dados com controle de versionamento. 		Indicadores de Competência: <ul style="list-style-type: none"> • Aplica a orientação a objetos no contexto de desenvolvimento de sistemas.
Aluno:		Conceito:

Crie um novo projeto chamado **av1** e nele crie uma classe pública chamada **Filme** em um pacote chamado **br.senac.rj.empresa.modelo** que contenha os seguintes atributos privados:

codFilme (tipo int)

descFilme (tipo String)

qtdeDisponível (tipo int)

Crie na classe **Filme** os seguintes métodos:

- **reservarFilme:** Deve receber uma quantidade e diminuir a quantidade disponível do Filme. A quantidade disponível não pode ficar negativa. Se a nova quantidade calculada for negativa, a quantidade deve permanecer inalterada e uma mensagem de "Não há quantidade suficiente!" deve ser apresentada.
- **devolverFilme:** Deve receber uma quantidade e aumentar a quantidade disponível do Filme.

Crie uma classe chamada **TesteFilme1** no pacote **br.senac.rj.empresa.modelo** que apresente um menu com as seguintes opções:

- 1 – Cadastrar Filme
- 2 – Reservar Filme
- 3 – Devolver Filme
- 4 – Consultar disponibilidade
- 5 - Encerrar

Se for escolhida a opção 1, o programa deve solicitar pelo teclado o código e a descrição do Filme e armazená-los na classe Filme.

Se for escolhida a opção 2, o programa deve solicitar pelo teclado a quantidade do Filme a ser reservada e, após o preenchimento, diminuir a quantidade disponível através do método **reservarFilme**.

Se for escolhida a opção 3, o programa deve solicitar pelo teclado a quantidade do Filme a ser devolvida e, após o preenchimento, aumentar a quantidade disponível através do método **devolverFilme**.

Se a opção escolhida for 4, o programa deve apresentar o código, a descrição e a quantidade disponível do Filme.

Se a opção escolhida for 5, o programa deve ser encerrado.

Se a opção escolhida for menor que 1 ou maior que 5, o programa deve apresentar a mensagem "Opção incorreta!".