



Quem se prepara, não para.

Programação Orientada a Objetos

Professor: Max Santiago

Exercício Prático 06

Valor: 1 ponto

Programação Orientada a Objetos

01 - Enunciado do Desafio – Valor 1 ponto

Você foi contratado para desenvolver um programa em Java para uma loja de eletrônicos. A loja precisa de um sistema que gerencie seu estoque de produtos. Cada produto tem um nome, um preço unitário e uma quantidade disponível em estoque.

Implemente uma classe chamada Produto com os seguintes atributos:

- **nome** (String): o nome do produto.
- **precoUnitario** (double): o preço unitário do produto.
- **quantidadeEmEstoque** (int): a quantidade disponível em estoque do produto.

Programação Orientada a Objetos

Além disso, implemente os seguintes métodos na classe **Produto**:

- Um construtor que recebe o nome, o preço unitário e a quantidade em estoque como parâmetros e inicializa os atributos da classe.
- Métodos **getter** e **setter** para todos os atributos.
- Um método chamado **adicionarEstoque(int quantidade)** que recebe um parâmetro inteiro representando a quantidade a ser adicionada ao estoque do produto.
- Um método chamado **removerEstoque(int quantidade)** que recebe um parâmetro inteiro representando a quantidade a ser removida do estoque do produto. Certifique-se de verificar se há estoque suficiente antes de remover a quantidade desejada.

Programação Orientada a Objetos

Após implementar a classe **Produto**, crie uma classe de teste chamada **TesteProduto** com um método **main** para testar a funcionalidade da classe **Produto**. No método **main**, crie alguns objetos **Produto**, realize algumas operações de adição e remoção de estoque e imprima os detalhes do produto após cada operação.