



Certified Tech Developer
The Ultimate Degree

Padrão *State*: um carrinho de compras

Você deseja modelar um carrinho de compras seguindo as seguintes diretrizes:

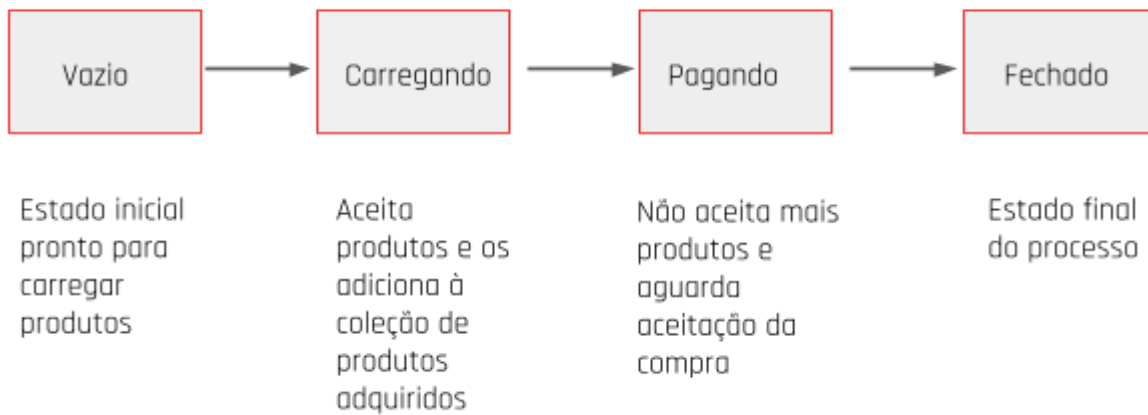
- O carrinho possui um estado e um conjunto de produtos.
- Cada produto possui apenas uma descrição e preço.
- Pode estar em um dos seguintes estados (apenas um de cada vez):
 - **Vazio.**
 - **Carregando.**
 - **Pagando.**
 - **Fechado.**

Além disso, as seguintes instruções podem ser indicadas:

- Adicionar um produto ao carrinho
(passando um objeto do tipo **produto** como parâmetro do método).
- Cancele o carrinho (está vazio novamente).
- Retorne ao ponto anterior (a menos que esteja fechado).
- Vá para o próximo estado (se estiver fechado, está vazio novamente).



Programar um carrinho de compras



E agora?

Faça o diagrama de classes e o código Java necessários para representar o modelo declarado.