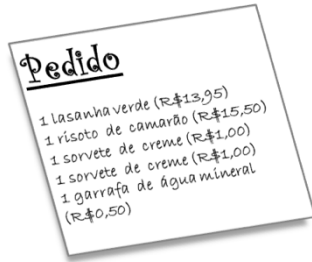


## Projeto Restaurante

- Você foi contratado para desenvolver um aplicativo de atendimento para o **Nojent's Restaurante**. Cada garçom do **Nojent's** possuirá um PDA rodando o aplicativo que você desenvolverá. O cliente realiza um pedido de vários pratos (pizzas, sorvetes, lasanhas, etc.) e o garçom “anota” o pedido no seu aplicativo no PDA.
- O pedido, portanto é uma lista dos pratos que o cliente deseja degustar. Por exemplo, um pedido poderia incluir a lista de pratos mostrada na figura ao lado.

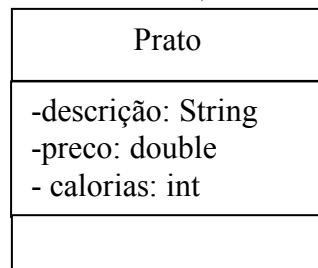
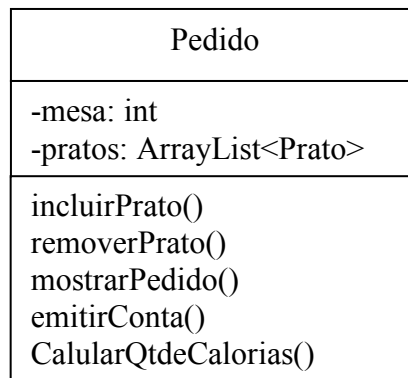
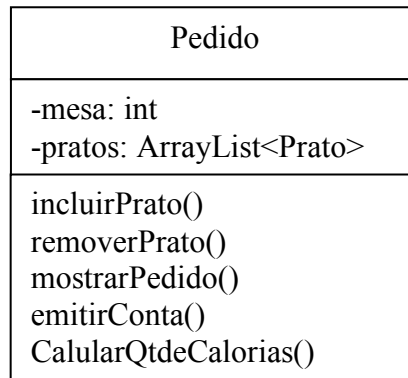


- Um prato possui um nome, um preço e quantidade de calorias, e pode ser adicionado e removido do pedido.
- Iniciamos verificando que um pedido armazena uma lista de pratos. Assim, vamos modelar um objeto Prato:

Prato
-descrição: String -preço: double - calorias: int

Suas anotações sobre o modelo são:

- Um pedido guarda seus pratos em um objeto da classe ArrayList.
- O tamanho do pedido pode variar caso o cliente peça para ser incluído mais um prato em seu pedido (tamanho cresce), ou peça para remover um prato já incluído (tamanho diminui).
- Um objeto pedido sabe **adicionar um prato** na sua lista de pratos, recebendo o prato por parâmetro e incluindo-o no ArrayList **pratos**.
- Um objeto pedido sabe **remover um prato** da sua lista de pratos.
- Um objeto pedido sabe **mostrar todos os seus pratos**.
- Implemente em Java as classes **Prato** e **Pedido** empregando encapsulamento disponibilizando os métodos get/set necessários.



- Agora, implemente em Java uma classe **Restaurante** que conterá uma lista de Pedidos. A Classe deve gerenciar a inclusão de novos pedidos no sistema.

