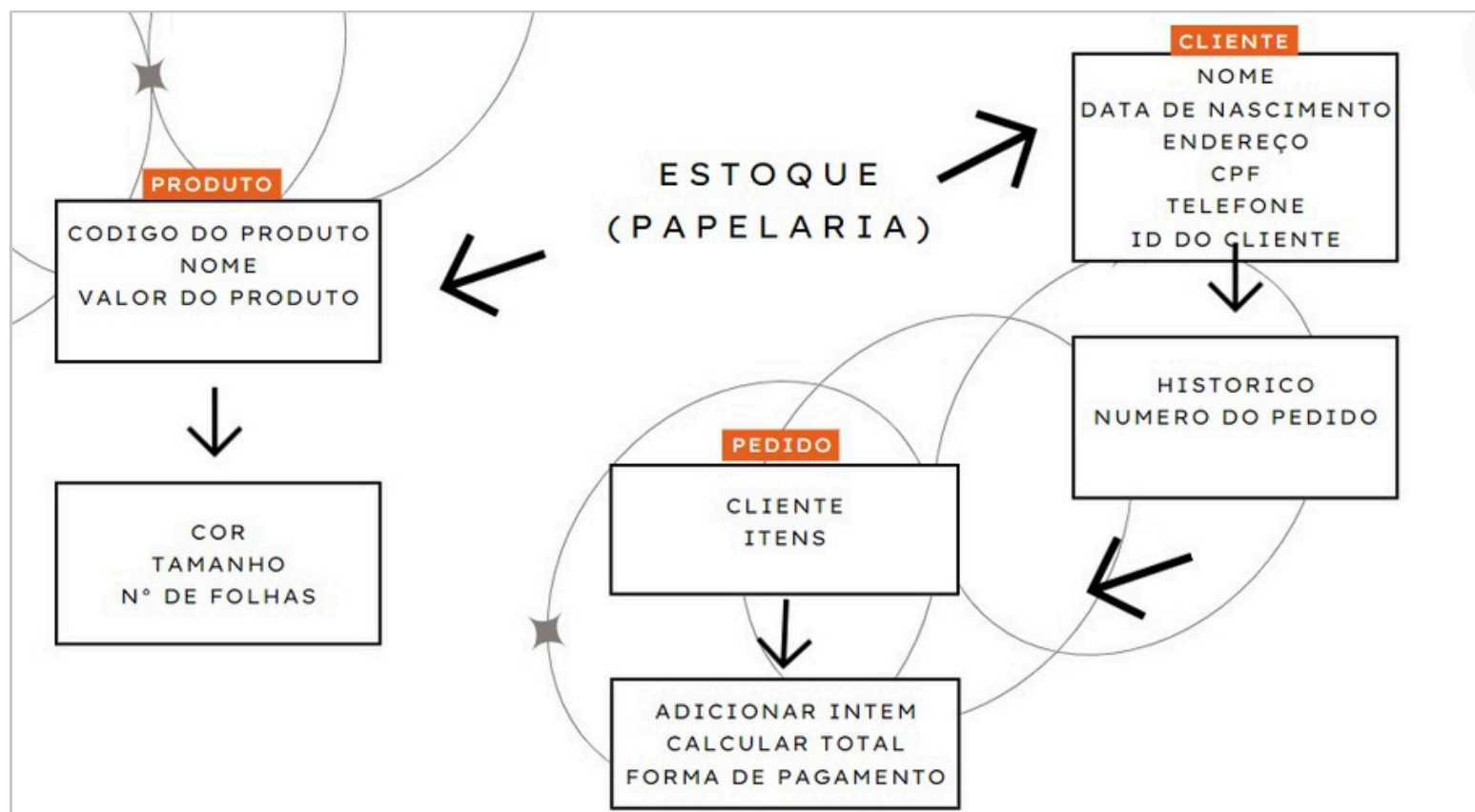


Projeto Estoque Papelaria

A Programação Orientada a Objetos (POO) é essencial para estruturar sistemas complexos como o estoque de papelaria. A classe abstrata Produto define atributos fundamentais como código, nome e preço, com um método abstrato calcularPreco() que deve ser implementado pelas subclasses. Estas, como Caneta, Lapis e Caderno, herdam características da classe abstrata e adicionam atributos específicos, cada uma implementando seu próprio método calcularPreco(). Esse modelo não só organiza o sistema de forma modular e reutilizável, mas também facilita a manutenção e expansão do software orientado a objetos.



Equipe:

Andriele Silva

Fernanda Laudares

Julia Ragi

Mauricio Oliveira

Sara Verissimo