

Agora que o seu programa de balaio possui menu, é hora de algumas modificações.

1. A classe Anuncio é implementada com um atributo preço que é usado caso o anúncio seja de venda, mas pode não ser usado caso o anúncio seja de troca. Contudo, agora que você conhece os conceitos de [herança](#), é pedido que você modifique a classe Anuncio da seguinte forma:

a. Transforme essa classe em três classes: uma classe Anuncio, uma classe AnuncioVenda e uma classe AnuncioTroca tal que haja [herança](#) entre as classes (lembre do conceito de "é um" definido pela [herança](#) para definir quem herda de quem).

b. Um anúncio de troca não possui um atributo preço, mas possui todos os outros atributos que um anúncio já possuía. Além disso, para facilitar que alguém disposto a trocar encontre o anúncio, um anúncio de troca possui uma outra coleção de livros: uma lista de livros desejados como troca aos anunciados. Note o uso de [herança](#) e suas implicações neste quesito b.

c. Implemente métodos para adicionar e remover livros da lista de livros desejados. No método de remoção é passado um atributo Livro que deve ser encontrado e removido (sua primeira ocorrência na coleção de livros).

d. Um anuncio de venda possui o atributo preço, além dos demais que um anúncio já possuía.

e. O método que retorna os dados de um anúncio também precisa ser modificado. Um Anuncio exibe as informações como especificadas anteriormente nas versões anteriores do Exercício Incremental, mas um Anúncio de venda exibe o seu preço e os demais dados e um anúncio de troca informa apenas que é um anúncio de troca, ao invés do preço, e informa também seus demais dados, além da lista de livros desejados.

d. E, por fim, no menu já criado, é preciso que exista uma opção que liste todos os anúncios de troca e de venda criados, então salve esses anúncios numa coleção dentro da classe main.

Nota: o uso (e o uso correto) dos conceitos de [herança](#) e polimorfismo será avaliado neste exercício.