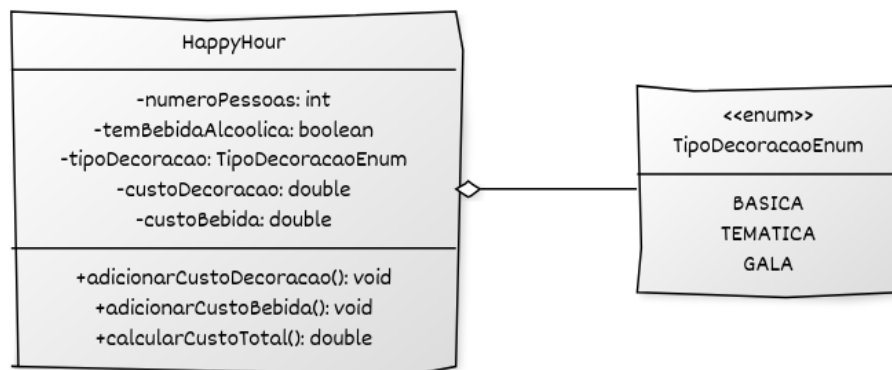


## 02 - ATIVIDADE AVALIATIVA B - 1BIM

### 1. Modelagem da classe

1.1. Abra o IntelliJ, acesse o menu **File** → **New** → **Project** e coloque o nome de **pw2-seu\_nome-av1bim**.

1.2. Crie as classes abaixo dentro da pasta **src**.



1.3. Crie a enumeração **TipoDecoracaoEnum** com os valores BASICA, TEMATICA e GALA.

1.4. Crie a classe **HappyHour** com os atributos privados número de pessoas, tem bebida alcoólica, tipo de decoração, custo da decoração e custo da bebida.

1.5. O método **adicionarCustoDecoracao()** verificará se o tipo de decoração é básica, alterando o atributo custo de decoração com o valor de 80 reais do serviço. Caso o tipo de decoração for temática, o custo de decoração será 17,50 reais por pessoa mais o valor de 80 reais do serviço. Porém, se for de gala, o custo de decoração será 40 reais por pessoa mais o valor de 120 reais do serviço.

1.6. O método **adicionarCustoBebida()** verificará se o evento tem bebida alcoólica, alterando o atributo custo da bebida com o valor de 80 reais por pessoa. Caso não tenha bebida, o valor será de 30 reais por pessoa.

1.7. O método **calcularCustoTotal()** somará os custos de bebida, da decoração, além de calcular o custo com comida de 125 reais por pessoa. Além disso, caso o evento não tenha bebida alcoólica, aplicará um desconto de 5%.

1.8. Inclua também um construtor que receba, ao criar um objeto do tipo **HappyHour**, se o evento terá bebida alcoólica como parâmetro, altere o atributo correspondente, além do tipo de decoração para BASICA e calcule o custo da decoração.

**Exemplo:** `new HappyHour(true);`

1.9. Criar um método para alterar o número de pessoas que deverá, além disso, recalculer os custos de decoração e de bebida.

1.10. Criar um método para alterar o tipo de decoração que deverá, também, recalculer o custo da decoração.

1.11. Criar um método para alterar se tem bebida alcoólica que deverá, também, recalculer o custo da bebida.