

Curso de Orientação a Objetos em C#	Aula04
Professora: Luana Fernandes	Turma: Quinta – 19h30

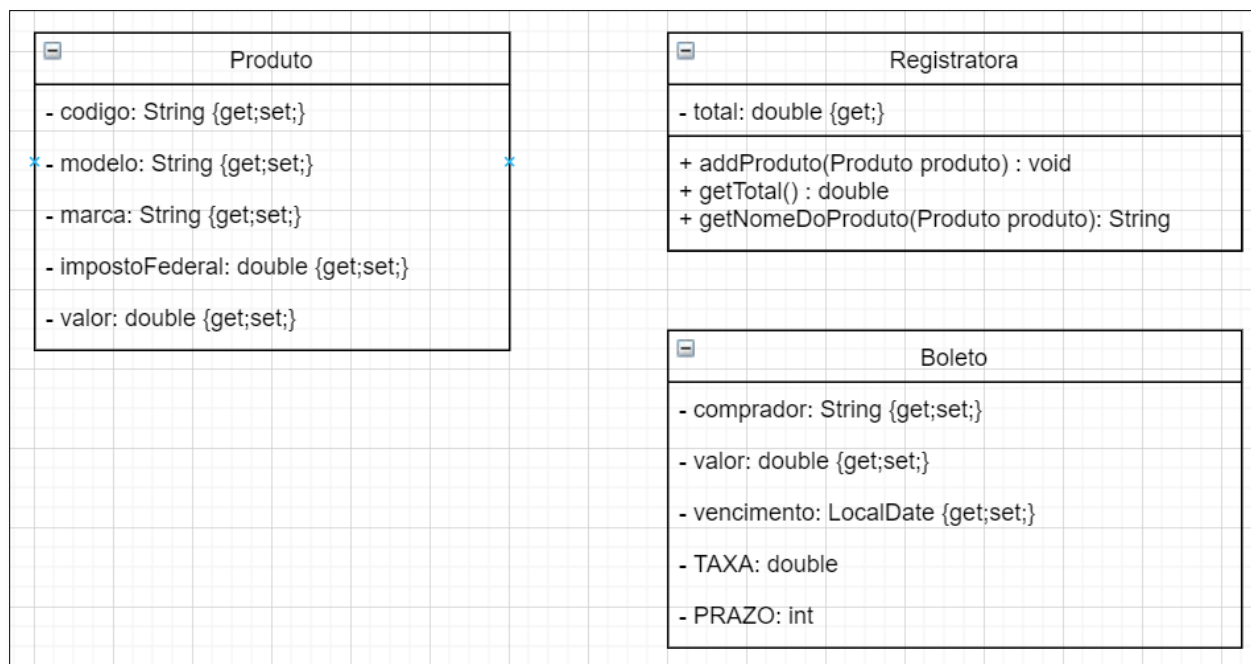
### Conteúdo desta aula:

- Mão na massa!

## MÃO NA MASSA

Hoje vamos construir um pequeno projeto usando tudo que aprendemos até agora. Afinal, programação só se aprende na prática!

Vamos imaginar que estamos construindo um sistema de pagamento para uma loja que vende material de escritório chamada **Maxime**. Depois de várias reuniões, sua equipe chegou a um primeiro diagrama a ser implementado, então vamos começar por ele. Ao final, teste tudo usando uma classe Program que contenha o método main.



Atenção também a algumas regras de negócio:

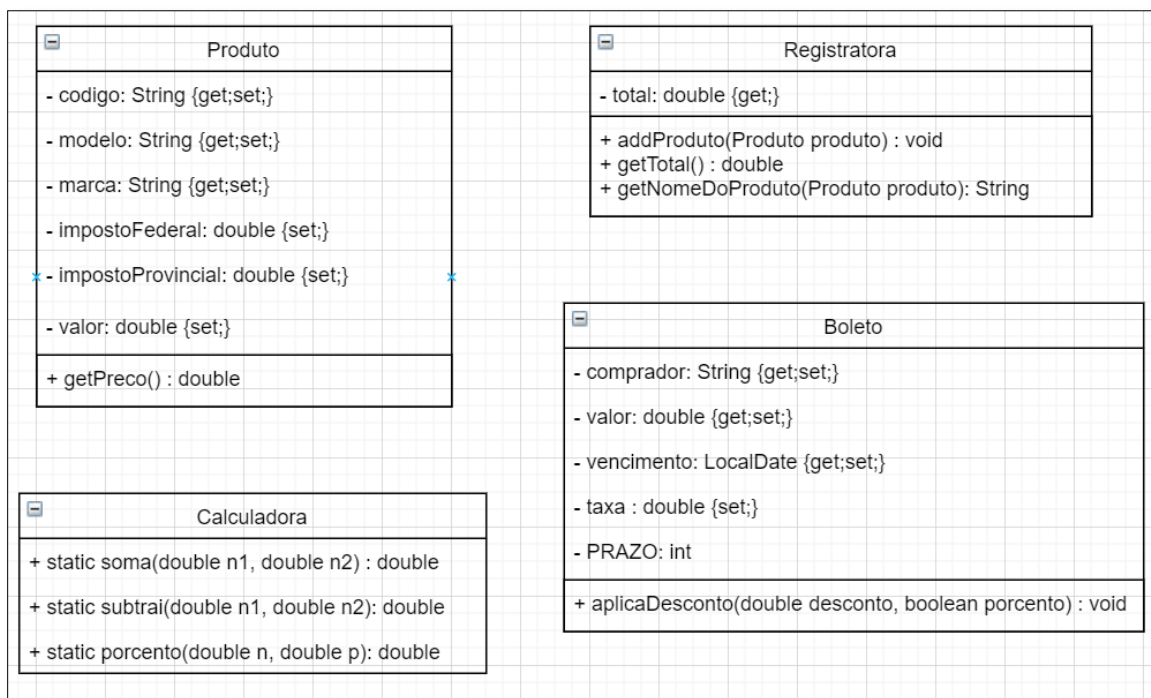
- O nome do produto que deve aparecer na fatura do cliente segue o formato: **código/modelo – marca**.
- O preço do produto é composto do valor do produto acrescido do imposto federal.

- A registradora deve ser capaz de adicionar novos produtos à fatura e calcular um novo total a cada produto adicionado.
- O cliente tem a opção de pagar com boleto em compras online. Para essa forma de pagamento, será acrescida uma taxa fixa de R\$2,00 para emissão do boleto.
- O vencimento do boleto será sempre 5 (cinco) dias após a geração do mesmo.
- O nome do comprador será exibido no boleto com todos os caracteres em maiúsculo.

Estava tudo funcionando, mas o cliente solicitou algumas mudanças. Aplique as mudanças a seguir e ao final teste tudo na sua classe Program.

- O preço do produto deve ser formado através do valor acrescido o imposto federal e o imposto provincial.
- A taxa do boleto não é mais um valor fixo, agora esse valor depende do banco que vai gerar o boleto.
- O boleto pode receber um desconto em valor fixo ou em porcentagem.
- O prazo de pagamento do boleto nunca pode cair em um sábado ou domingo.

Veja as mudanças que o seu time fez no diagrama de classes para incluir as novas demandas do cliente. Aplique essas mudanças no seu código.



Observe a importância de atribuir a cada classe as suas próprias responsabilidades. Repare também na classe *Produto*, como nos facilita termos um método `getPreco()` que sempre nos retorna o preço do produto, independente de como o preço é formado. Afinal, para quem está usando sua classe *Produto*, não interessa quantos impostos são aplicados em cima do valor do produto, só o que interessa é o preço final.