

Lista de Exercícios 4

1. Implemente a classe Ingresso conforme o diagrama de classes abaixo. Em seguida, crie uma classe executável AplicacaoCinema que irá criar um objeto Ingresso e calcular seu preço. Utilize a sobrecarga de construtores para instanciar objetos pagantes de entrada inteira ou de meia entrada, informando neste caso o número do documento. Se o número do documento for informado ao construtor, altere o atributo meiaEntrada para true.

Ingresso
- filme : String - sessao : int - sessao3D : boolean - meiaEntrada : boolean - numeroDocumento : long
+ Ingresso(filme : String, sessao : int, sessao3D : boolean) + Ingresso(filme : String, sessao : int, sessao3D : boolean, numeroDocumento : long) + calcularValorIngresso() : double

Tabela de preços para cálculo do valor do ingresso:

Sessao	Valor
1,2	10
3,4	20
5,6	26
Qualquer sessão 3D	14 a mais do que o preço normal da sessão
Meia entrada	metade do valor

2. Altere a classe AplicacaoCinema para criar o objeto Ingresso a partir de dados entrados pelo usuário pelo console.

Dica para fazer a entrada de dados do usuário:

```
import java.util.Scanner;                                //importar classe Scanner do java

public class AplicacaoCinema {

    public static void main(String[] args) {

        Scanner scan = new Scanner(System.in);           //Iniciar um scanner de leitura

        String minhaVariavelString = scan.next();         //Ler uma string do usuario

        int minhaVariavelInt = scan.nextInt();            //Ler um int do usuario

    }
}
```

3. Altere a classe AplicacaoCinema para criar, ao invés de apenas um objeto Ingresso, uma quantidade N de ingressos definidos pelo usuário e no final, imprimir o valor total da compra (soma do preço de todos os N ingressos).