

GCC178 – Práticas de Programação Orientada a Objetos

Padrões de Projeto (*Decorator*)

Utilize o padrão de projeto Decorator para implementar o sistema de vendas de uma sorveteria que serve sorvetes em cestinhas, em cones e em copos. Todo sorvete tem um nome e o seu preço total varia de acordo com o tipo de recipiente usado (cestinha - R\$ 3, cone - R\$ 2 e copo R\$ 1) e com os sabores e quantidades de bolas escolhidas. Nessa sorveteria, os sabores disponíveis são morango, chocolate e creme, custando R\$ 1,50/bola, R\$ 2,50/bola e R\$ 3,50/bola, respectivamente. Implemente uma classe de teste, instancie um sorvete de cestinha denominado "napolitano" contendo duas bolas de chocolate, uma de creme e uma de morango. Em seguida, imprima na tela o nome do sorvete, a quantidade total de bolas e o seu valor.