

# Atividade Prática 03

Projetar e implementar classes para representar uma máquina de refrigerantes que venda 5 tipos de refrigerantes diferentes, sendo cada um com seu valor específico. Antes de escolher o refrigerante, o usuário deverá inserir créditos em moedas de R\$0,10 , R\$0,25 , R\$0,50 ou R\$1,00. Com o crédito inserido, o usuário poderá escolher o refrigerante, e depois ter o valor do troco informado (se for o caso). Se o valor for insuficiente, ou se o refrigerante escolhido não estiver disponível, o valor do troco também é informado. A máquina deve ter a capacidade para 20 refrigerantes de cada tipo e inicia com um saldo de R\$10,00 em moedas (\*não precisa se preocupar em tratar cada valor de moeda especificamente). Crie uma classe de teste para simular a compra de refrigerantes.

## Tipo Abstrato de Dados MAQUINA DE REFRIGERANTE

### Propriedades

- Saldo
- Quantidade de cada refrigerante em estoque
- Crédito atual

### Funções

- Recebe crédito
- Exibe crédito atual
- Cancela venda
- Recebe escolha do tipo de refrigerante
- Altera estoque

## Tipo Abstrato de Dados REFRIGERANTE

## Propriedades

- Nome
- Valor

## Funções

- Altera Valor