

Trabalho Prático
Disciplina: Programação Orientada a Objetos Prof.: Christianne Orrico Dalforno
Valor total do trabalho: 4,0

Instruções:

1. Este trabalho deve ser realizado em equipe de, no máximo, 5 pessoas.
2. A participação de cada integrante é fundamental sendo considerada para a avaliação.
3. O grupo é o maior responsável sobre a identificação dos elementos da equipe que não corresponderem adequadamente ao ponto anterior.
4. Os programas deverão ser executados em sala, na data marcada para apresentação, quando os componentes da equipe serão arguidos sobre o trabalho. A ausência de um aluno na apresentação do trabalho implica na atribuição, ao mesmo, da nota 0,0(zero).
5. Qualquer semelhança entre trabalhos de equipes diferentes resultará em nota 0,0 (zero) para todas as equipes com trabalhos semelhantes.
6. O código a ser apresentado não deve conter comentários explicando o mesmo.
7. O programa deverá ser compilado diante da professora no momento da apresentação do trabalho.
8. Não será aceito trabalho enviado por e-mail.

Objetivo

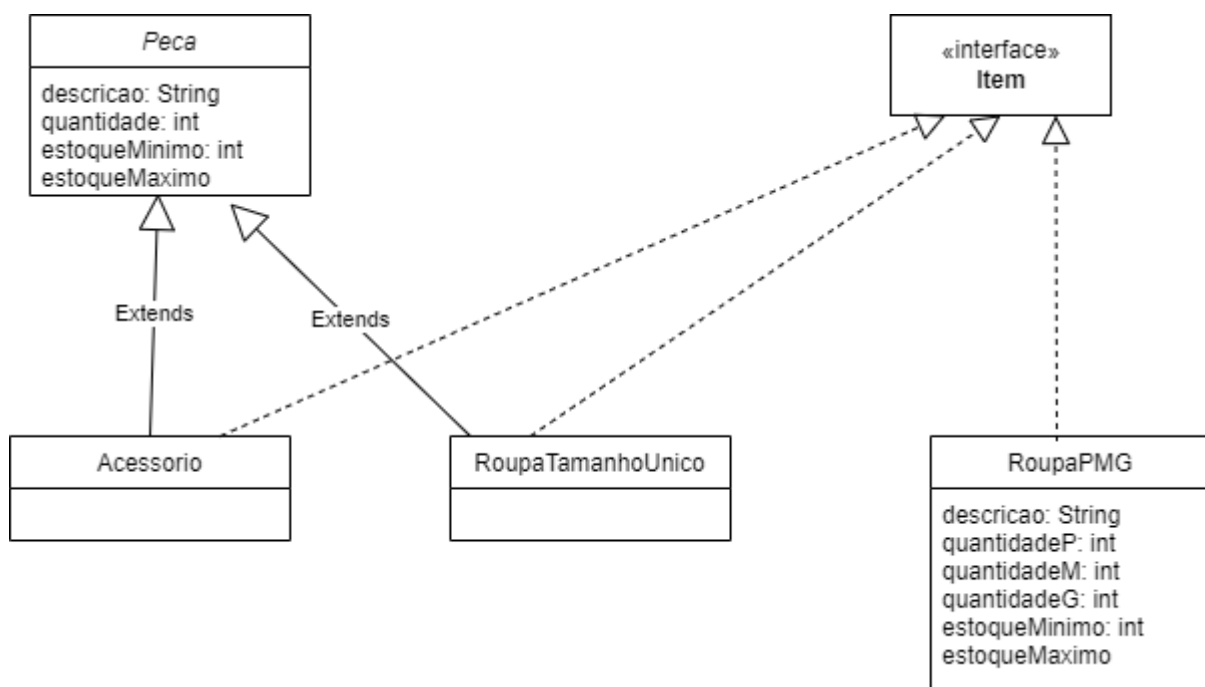
Implementar, usando a linguagem Java, um sistema de controle de estoque.

Sistema de Controle de Estoque

O programa deve controlar o estoque de cinco produtos que podem ser:

- Acessorio
- RoupaTamanhoUnico
- RoupaPMG.

As classes devem seguir a seguinte hierarquia de classes:



A classe abstrata Peca deve ter:

- Um método construtor que recebe por parâmetro a descrição do produto, a quantidade em estoque, o estoque mínimo e o estoque máximo e define os valores dos atributos.
- Um método abstrato venda.
- Os métodos get e set que forem necessários para a implementação da aplicação.
- O método reposicaoEstoque que verifica se o estoque está abaixo do mínimo e, caso isto aconteça, iguala o estoque ao estoque máximo. Se o estoque não está abaixo do mínimo não deve fazer nada.

A classe Acessorio:

- Deve sobrescrever os métodos da classe Peca que se fizerem necessários para a implementação da aplicação.
- O método venda deve receber pelo teclado a quantidade vendida do acessório e ajustar o atributo quantidade.

A classe RoupaTamanhoUnico:

- Deve sobrescrever os métodos da classe Peca que se fizerem necessários para a implementação da aplicação.
- O método venda só subtrai uma unidade do estoque.

A classe RoupaPMG:

- O método venda solicita pelo teclado o tamanho do item (P, M ou G) e subtrai uma unidade da quantidade adequada (quantidadeP, quantidadeM ou quantidadeG).
- Deve ter um método reposicaoEstoque que verifica se o estoque de cada tamanho está abaixo do mínimo e, caso isto aconteça, iguala o estoque ao estoque máximo. Se o estoque não está abaixo do mínimo a quantidade não deve ser alterada.

Aplicação:

- A aplicação deve implementar um vetor de 5 (cinco) posições de itens. Cada item pode ser do tipo Acessorio, RoupaTamanhoUnico ou RoupaPMG (crie objetos variados).
- Deve ser mostrado repetidamente um menu para o usuário onde aparece o índice do vetor e a descrição do produto daquela posição para o usuário escolher.

Ex:

- 0 – Camisa
- 1 – Saia
- 2 – Cinto
- 3 – Pulseira
- 4 – Saída de praia
- 5 – Sair do sistema

- Uma vez escolhida a opção desejada, o método venda deve ser acionado para o objeto adequado e em seguida o método reposicaoEstoque.
- O sistema só encerra quando for escolhida a opção 5, quando deve ser mostrado na tela o estoque de cada produto

Obs:

- Se outros métodos, além dos acima mencionados, forem necessários para implementar a aplicação, eles devem ser implementados pela equipe (faz parte da atividade que a equipe os identifique).
- Não esqueçam de fazer o controle de exceções.