

Fábrica de Chocolate – Peso 3

(1,0) Super Classe Chocolate

- ✓ (0,5) Encapsule os atributos:
 - 🌸 double: cacau, leite, açúcar (os valores passados devem estar entre 0 e 1)
 - 🌸 String: recheio
- ✓ (0,5) Sobrescreva o método **toString** da classe Object para que seu retorno exiba o nome da classe seguido de seus atributos como a seguir:

```
Chocolate: CACAU = 80.0%, LEITE = 20.0%, AÇÚCAR = 15.0%, RECHEIO = Amendoim
```

(1,0) Subclasse OvoPascoa

- ✓ (0,5) Encapsule os campos tamanho (tipo inteiro) e brinde (tipo booleano);
- ✓ (0,5) Sobrescreva *toString* para adicionar os campos desta classe à saída da superclasse.

(1,0) Subclasse Bombom

- ✓ (0,5) Encapsule o campo cobertura (tipo String);
- ✓ (0,5) Sobrescreva *toString* para adicionar o campo desta classe à saída da superclasse.

(1,0) Classe ConfiguracaoMaquina

- ✓ Defina o método abstrato **“produzir”** que deverá receber a quantidade de produção via parâmetro e retornar uma lista de Chocolate.

(2,0) Subclasse ConfiguracaoOvoPascoa

- ✓ (0,5) Receba a configuração¹ da produção via construtor;
- ✓ (1,0) Defina o método privado **“setOvo”** para realizar a criação dos ovos de pascoas que serão adicionados na lista de ovos de páscoa retornada no método *produzir*. **Este método é o responsável por imprimir a saída de cada Ovo de Páscoa produzido via console;**

¹ Valores para os atributos

- ✓ (0,5) Sobrescreve *produzir* para criar ovos com as configurações passadas e retornar uma lista de ovos de páscoa.

(2,0) Subclasse ConfiguracaoBombom

- ✓ (0,5) Recebe a configuração da produção via construtor;
- ✓ (1,0) Defina o método privado **“setBombom”** para realizar a criação dos bombons que serão adicionados na lista de Bombom retornada no método *produzir*. **Este método é o responsável por imprimir a saída de cada Bombom produzido via console;**
- ✓ (0,5) Sobrescreve *produzir* para criar bombons com as configurações passadas e retornar uma lista de Bombom.

(1,5) Classe Maquina

- ⚙ Defina o método **“fabricar”** que deverá solicitar a um objeto *ConfiguracaoMaquina* que produza Chocolates.
- ⚙ Veja a classe de Teste para compreender o restante da configuração desta classe.

(0,5) Classe Teste (em anexo)

- ✓ Classe de Teste executando sem alterações

Saída no Console

```
##### PRODUÇÃO DE OVOS DE PÁSCOA #####
1: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
2: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
3: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
4: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
5: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
6: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
7: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
8: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
9: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO
10: produzindo OvoPascoa: CACAU = 70.0%, LEITE = 30.0%, AÇÚCAR = 10.0%, RECHEIO = morango, Tamanho = 17, BRINDE = NÃO

$$$$$$$$ PRODUÇÃO DE BOMBONS $$$$$$$$$$$$$$$$$$
Bombom: CACAU = 30.0%, LEITE = 70.0%, AÇÚCAR = 1500.0%, RECHEIO = baunilha, COBERTURA = coco
Bombom: CACAU = 30.0%, LEITE = 70.0%, AÇÚCAR = 1500.0%, RECHEIO = baunilha, COBERTURA = coco
Bombom: CACAU = 30.0%, LEITE = 70.0%, AÇÚCAR = 1500.0%, RECHEIO = baunilha, COBERTURA = coco
Bombom: CACAU = 30.0%, LEITE = 70.0%, AÇÚCAR = 1500.0%, RECHEIO = baunilha, COBERTURA = coco
Bombom: CACAU = 30.0%, LEITE = 70.0%, AÇÚCAR = 1500.0%, RECHEIO = baunilha, COBERTURA = coco

----- PRODUÇÃO DE UM CHOCOLATE -----
Chocolate: CACAU = 80.0%, LEITE = 20.0%, AÇÚCAR = 15.0%, RECHEIO = Amendoim
```