



Trilha de Programação Orientada a Objetos

Material de construção (prática)

INDICADORES

- Desenvolver capacidades linguísticas de modo a saber usar adequadamente a linguagem oral e escrita em diferentes situações e contextos;
 - Conhecer o caráter do conhecimento científico aplicando a metodologia científica e utilizando redação acadêmica na realização da pesquisa, na escolha de métodos, técnicas e instrumentos de pesquisa;
 - Compreender e aplicar técnicas de relações humanas visando o desenvolvimento da liderança e relacionamento em equipe, preservando aspectos éticos e organizacionais;
 - Gestão das atividades;
 - Cumprimento dos prazos;
 - Analisa e avalia o funcionamento de computadores e periféricos em ambientes computacionais;
 - Codifica programas computacionais utilizando lógica de programação e respeitando boas práticas de programação;
 - Utilizar estruturas de dados definindo-as e aplicando-as adequadamente nos programas;
 - Desenvolver sistemas em diferentes segmentos;
 - Sistematizar o desenvolvimento de software na concepção do projeto de software.
-

ATIVIDADE PRÁTICA

Desenvolva um sistema para uma loja de materiais de construção utilizando os conhecimentos apreendidos até o momento na trilha de programação orientada a objetos.

O sistema deve mostrar um menu de opções que permite ao usuário:

1. Cadastrar vários produtos com código, descrição e preço;
2. Listar os produtos cadastrados;
3. Dar entrada dos produtos cadastrados no estoque da loja informando código do produto e quantidade;
4. Vender um produto. A cada venda realizada, gerar um cupom fiscal (data da venda, descrição do produto, quantidade vendida e valor total) e adicionar a uma lista.
5. Listar produtos em estoque;
6. Permitir a visualização de todos os cupons gerados;
7. Calcular o valor total dos cupons (de todas as vendas).
8. Sair do programa

Após a execução de qualquer opção acima o sistema deve apresentar o menu novamente para o usuário escolher outra opção.

ATENÇÃO: Antes de iniciar a proposta, você deverá desenvolver o diagrama de classes do material de construção. Não é necessário representar métodos *getters()* e *setters()* pois eles serão óbvios a partir de um contexto de atributos privados, mas procure representar o máximo possível de como você pretende desenvolver a proposta. Ao contrário da conta bancária, pedimos que você realmente só inicie o desenvolvimento após validar conosco.