UDESC - Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina

Monitor: Vinícius Takeo Professor: Fabiano Baldo vtkwki@gmail.com Disciplina: POO 2020.2 github.com/takeofriedrich

A lista deve ser entregue até o dia 28/11/2019, às 23h59, no Moodle, os arquivos devem ser compactados em um arquivo .zip ou .tar. O arquivo compactado deverá conter o projeto Eclipse ou Netbeans da lista. Não serão aceitos projetos com os códigos-fonte no formato .class!

Exercício Prático 2 - Introdução a Orientação a Objetos

Crie um programa em Java, orientado a objetos, que gerencie as informações de uma lanchonete. Esse programa deve ser capaz de listar as bebida, comidas e combos (combinação de comidas e bebidas) disponíveis na lanchonete. Além de permitir o cadastro de novos itens.

Desenvolva o programa como sendo uma aplicação em camadas, tal como representado na figura 1. As tabelas a seguir descrevem as classes que devem existir na lanchonete.

Classe Comida		Classe Bebida	
Atributos	Métodos	Atributos	Métodos
nome		nome	
valor	getters	valor	getters
quantidadeCalorias	e	quantidadeCalorias	e
peso	setters	volume	setters
descricao		descricao	

Table 1: Classes Comida e Bebida

		Classe Lanchonete	
Classe Combo		Atributos	Métodos
Atributos	Métodos	Comida[]	cadastrarComida()
Comida[]	getters e setters	qntComida	mostrarComidas()
Bebida[]		Bebida[]	cadastrarBebida()
nome		qntBebida	mostrarBebidas()
preco		Combo[]	cadastrarCombo()
		qntCombo	mostrarCombos()

Table 2: Classes Combo e Lanchonete

UDESC - Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina

Professor: Fabiano Baldo Disciplina: POO 2020.2 Monitor: Vinícius Takeo vtkwki@gmail.com github.com/takeofriedrich



Realiza a interface com o usuário (entrada de saída de dados)

Camada de negócio

Implementa a lógica de negócio: cadastrar, remover, alterar, etc (seja em um banco de dados ou na memória)

Camada de dados

Contém os modelos e estruturas do programa (isto é, as classes)

Figure 1: Estrutura de um programa em camadas