

Atividade Prática

De acordo com a especificação da classe **GameShop** faça a sua implementação na linguagem Java.

GameShop	
- codigo : int - idade : int - qtdeHoras : double	
+ GameShop(int,int)	Tem como parâmetros de entrada o código e a idade do cliente
+ comprar(double) : void	Tem como parâmetro de entrada a qtde. de horas que deve ser adicionada a qtde. de horas do cliente
+ jogar(double) : void	Tem como parâmetro de entrada a qtde. de horas que deve ser subtraída da qtde. de horas do cliente
+ brinde() : void	dobra a qtde. de horas do cliente
+ getCodigo() : int + getIdade() : int + getQtdeHoras() : double	

Após a implementação da classe GameShop crie uma aplicação (Aplic.java) que faça:

- a instanciação de um objeto da classe GameShop
- a interação com objeto de acordo com o menu abaixo:

1 – Comprar Horas
2 – Jogar
3 – Brinde
4 – Consultar Saldo de Horas
5 – Sair

Digite a opção: