

Avaliação A2 – POO

- Implemente o digrama a seguir:

Imovel
- codigo : int - descricao : String - metragem : double - valor : double
+ setCodigo(codigo : int) : void + getCodigo() : int + setDescricao(descricao : String) : void + getDescricao() : String + setMetragem(metragem : double) : void + getMetragem() : double + setValor(valor : double) : void + getValor() : double + Imovel(c : int, d : String, m : double) + calcularValor(bairro : int) : void + Imprimir() : String

- Crie os sets e gets para cada um dos atributos, seguindo as seguintes regras:**
 - Apenas deve aceitar códigos positivos;
 - Apenas deve aceitar descrição com 5 ou mais caracteres;
 - Apenas deve aceitar metragem acima de 10 metros quadrados;
 - Apenas deve aceitar valor maiores ou iguais a 0.
- Apenas deve possuir um método construtor, que receba o código, a descrição e a metragem. O valor deve ser informado inicialmente em 0 para todos os imóveis, sendo atualizado apenas através do método calcularValor.**
- O método calcularValor deverá calcular o valor do imóvel (*metragem x valor do metro quadrado*) e atribuir ao atributo valor, conforme as regras a seguir:**
 - bairro 1 = valor do metro quadrado 5 mil;
 - bairro 2 = valor do metro quadrado 6 mil;
 - Bairro 3 = valor do metro quadrado 7 mil;
 - Bairro 4 = valor do metro quadrado 8 mil;
 - Qualquer outro bairro o valor do imóvel deve ficar em 0.
- O método imprimir deve retornar uma String com o estado do objeto (todos os valores atuais dos atributos)**
- Criar uma classe UsaClasses, que deverá realizar as seguintes tarefas:**
 - Utilizar classe Scanner para capturar os valores digitados pelo usuário;
 - Gerar um objeto da classe Imóvel seguindo as regras do método construtor do diagrama.
 - Invocar o método calcularValor enviando (enviar um dos código de bairro entre 1 e 4).
 - Imprimir o retorno do método Imprimir.