

# Atividade Final – Java Orientado a Objetos



Implementar um sistema de venda baseado no diagrama de classe abaixo com as seguintes observações na classe principal:

- 1 – Criar um objeto da classe cliente e vendedor;
- 2 – Criar 5 Objetos da classe Produto;
- 3 – Criar 2 objetos da classe pedido e para cada pedido criar 3 objetos da classe itens\_pedido, gerar um relatório para cada pedido mostrando o maior número de informações possíveis de cada pedido.

