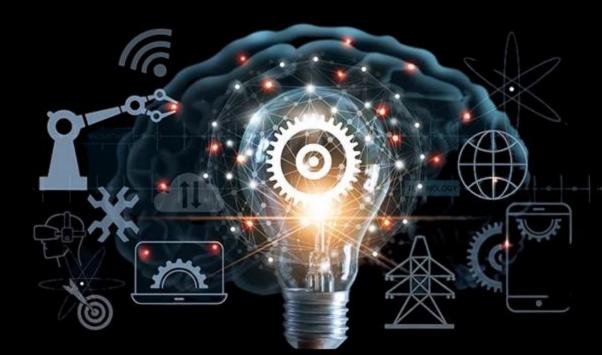


Projeto 1 – Java – Em dupla





Descrição do Projeto:

Você foi designado para criar um sistema de gestão de estoque em Java. O sistema deve permitir que o usuário controle o estoque de produtos em uma loja. Ele deve ser capaz de adicionar novos produtos, atualizar informações de produtos existentes, remover produtos e exibir o estado atual do estoque.



Requisitos do Projeto:

1. Classe Produto:

- Crie uma classe Produto que deve conter os seguintes atributos: nome, código, preço, quantidade em estoque, e qualquer outro atributo relevante.
- Implemente um construtor para inicializar os atributos.

2. Array de Produtos:

• Crie um array para armazenar objetos da classe Produto. O tamanho do array deve ser definido pelo usuário no início do programa.

3. Menu de Opções:

- Crie um menu que permita ao usuário escolher entre as seguintes opções:
 - Adicionar um novo produto ao estoque.
 - Atualizar informações de um produto existente.
 - Remover um produto do estoque.
 - Exibir a lista de produtos e suas informações.
 - Encerrar o programa.

Estruturas Condicionais:

• Utilize as estruturas condicionais IF e ELSE para implementar a lógica de seleção das opções do menu. Por exemplo, se o usuário escolher a opção 1, o programa deve permitir a adição de um novo produto.

Loops:

• Utilize estruturas de repetição WHILE e FOR para implementar loops necessários no projeto. Por exemplo, um loop FOR pode ser usado para percorrer o array de produtos e exibi-los.

Validações:

 Implemente verificações para garantir que o usuário não adicione produtos com códigos duplicados e que não tente remover produtos que não existem no estoque.

Armazenamento de Dados:

 O sistema não precisa salvar dados em um banco de dados permanente. Os dados podem ser armazenados na memória durante a execução do programa.

Interface Amigável:

• Torne a interface do programa o mais amigável possível, fornecendo mensagens claras e instruções para o usuário.

Documentação:

• Documente seu código usando comentários para explicar o propósito de classes, métodos e trechos de código.

Entrega do Projeto

Entregue o código-fonte do projeto em Java devidamente comentado. Um documento explicando como o programa funciona e como utilizá-lo.