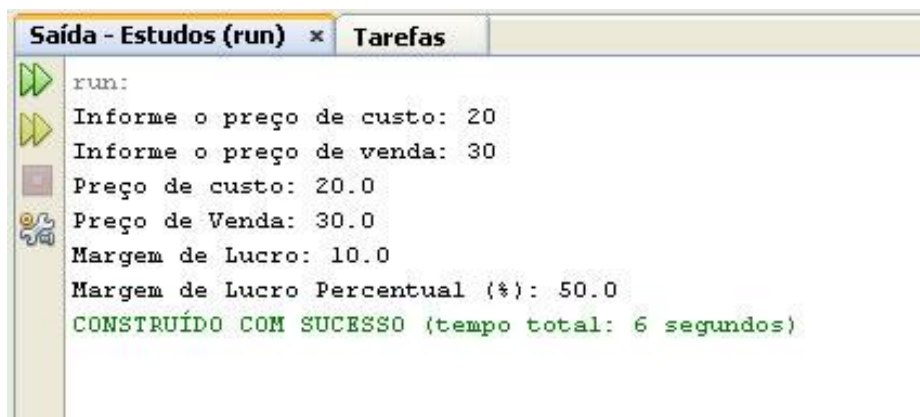


Exercício Avaliativo – Programação Orientada a Objetos em C#

Desenvolva um programa para representar o controle de estoque de uma determinada empresa. Utilizando as boas práticas de POO, implemente as seguintes classes, atributos e métodos:

- 1) Classe “*Produto*”: descrição (String), marca (String) tipo (String);
- 2) Classe “*ItemProduto*”: preço custo (Decimal), preço venda (Decimal), margem de lucro (Decimal), vendido (Booleano, iniciando com falso). Além disso, a classe “*ItemProduto*” é uma subclasse da classe “*Produto*”, ou seja, a classe “*ItemProduto*” estende da classe “*Produto*” (Herança);
- 3) Defina pelo menos dois métodos construtores para essas classes;
- 4) Implemente os métodos acessores para cada atributo das classes;
- 5) Na classe “*Item Produto*” modifique o método “*setPrecoVenda()*” para que o preço de venda não seja inferior ao preço de compra. Caso isso aconteça, exiba uma mensagem alertando o usuário.
- 6) Ainda na classe “*ItemProduto*” crie um método chamado “*CalcularMargemLucro()*” que calculará a margem de lucro do item do produto;
- 7) Também na classe “*ItemProduto*” crie um método chamado “*MargemLucroPorcentagem()*” que retornará a margem de lucro como percentual.
- 8) Para finalizar, crie uma classe principal contendo o método de execução (método “*public static void main()*”) para testar o programa. Nessa classe, crie um objeto da classe “*ItemProduto*”, peça para o usuário informar todos os valores para cada atributo desse objeto, tais como os preços de custo e de venda e exiba a margem de lucro em moeda e em percentual. Sua saída deverá ser algo parecido com o mostrado na figura a seguir (Figura 1):



```
run:
Informe o preço de custo: 20
Informe o preço de venda: 30
Preço de custo: 20.0
Preço de Venda: 30.0
Margem de Lucro: 10.0
Margem de Lucro Percentual (%): 50.0
CONSTRUÍDO COM SUCESSO (tempo total: 6 segundos)
```

Figura 1. Saída do Programa.