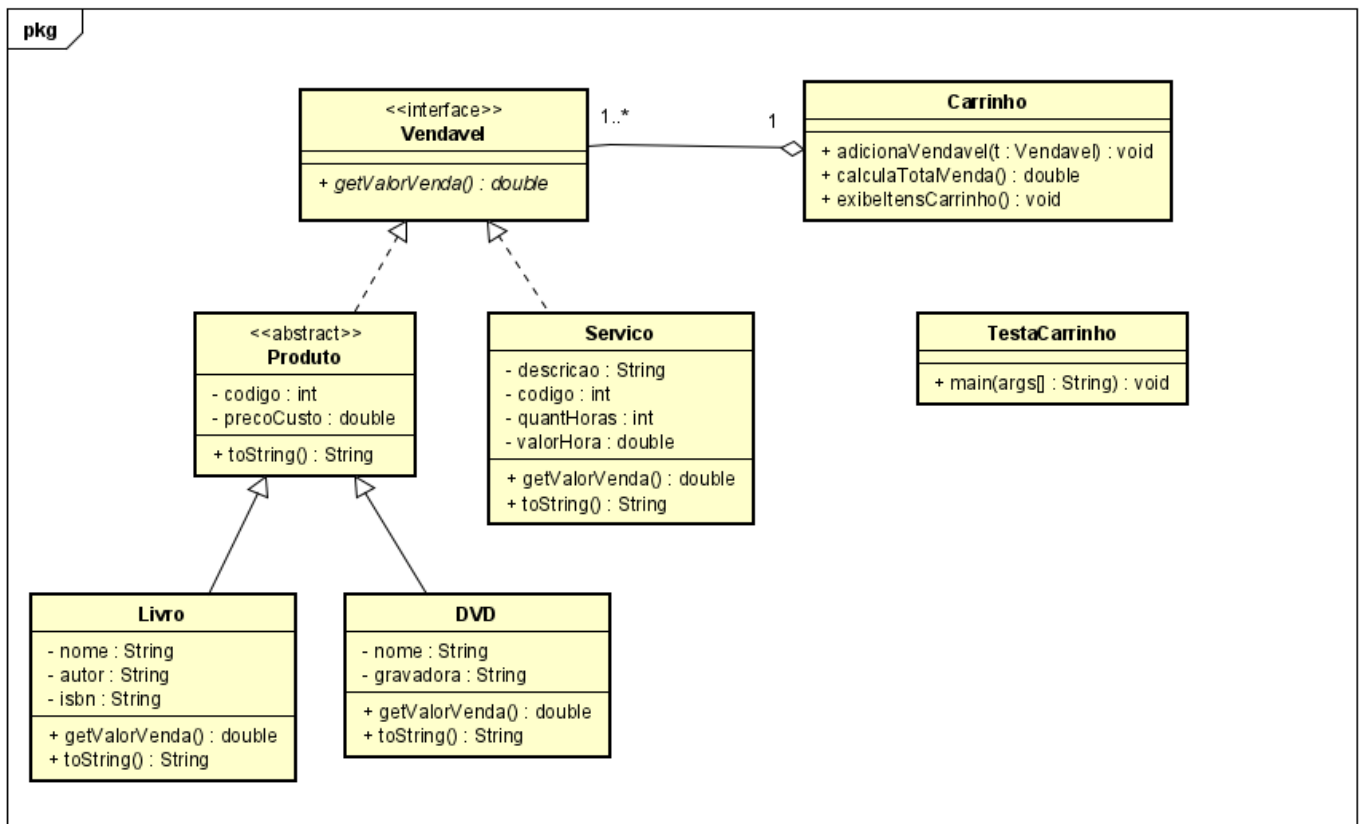


Interface: Exercício Vendavel

Estrutura de Dados e Armazenamento



Criar um projeto chamado exercício-interface.

Dentro desse projeto:

Criar a interface Vendavel, que tem como método (abstrato)

```
getValorVenda( )    /* retorna o valor de venda do produto */
```

Criar a classe abstrata Produto que implementa a interface Vendavel, e que terá como atributos:

```
int codigo           /* código do produto */
```

```
double precoCusto    /* preço de custo do produto */
```

Deve ter o construtor, os métodos getters e setters, e o método toString(). O toString() deve retornar também o preço de venda do produto.

Criar a classe Livro, herdeira de Produto, e que terá os atributos:

```
String nome          /* nome do livro */
```

```
String autor         /* autor do livro */
```

```
String isbn          /* isbn do livro */
```

Deve ter o construtor, os métodos getters e setters.

E deve implementar o método getValorVenda(), que calcula o preço de venda como sendo o preço de custo do livro mais 10%. Deve ter também o método toString().

Criar a classe DVD, herdeira de Produto, e que terá os atributos:

String nome /* nome do dvd */

String gravadora /* nome da gravadora */

Deve ter o construtor e os métodos getters e setters.

E deve implementar o método getValorVenda(), que calcula o preço de venda como sendo o preço de custo do DVD mais 20%. Deve ter também o método toString().

Criar a classe Servico, que implementa a interface Vendavel, que terá os atributos:

String descricao /* descrição do serviço */

int codigo /* código do serviço */

int quantHoras /* quantidade de horas do serviço */

double valorHora /* valor da hora do serviço */

Deve ter o construtor e os métodos getters e setters.

E deve implementar o método getValorVenda(), que calcula o preço de venda do serviço, multiplicando a quantidade de horas pelo valor da hora do serviço.

Deve ter o método toString() que devolve uma String contendo os dados do serviço, incluindo seu valor de venda

Criar a classe Carrinho, que tem como atributos:

List<Vendavel> cart; /* ArrayList de itens vendáveis */

A classe Carrinho deve ter os métodos:

adicionaVendavel(Vendavel v) /* adiciona um item vendável em cart */

double calculaTotalVenda() /* calcula e retorna o total da venda dos itens de cart */

exibetensCarrinho() /* exibe informações dos itens do carrinho */

Dentro da classe Main que tem o método main

Crie um objeto da classe Carrinho, chamado carrinho.

Fique num loop, exibindo um menu, para o usuário escolher uma das opções:

1. Adicionar livro,
2. Adicionar DVD,
3. Adicionar Servico,
4. Exibir itens do carrinho,
5. Exibir total de venda,
6. Fim

Leia a opção digitada pelo usuário, e utilizando switch case, execute a opção selecionada.

Na opção 1, peça que o usuário digite os dados do livro e crie um objeto Livro com os dados digitados. Adicione esse objeto ao carrinho.

Faça o mesmo nas opções 2 e 3, para DVD e Servico, respectivamente.

A opção 4 deve exibir os itens do carrinho.

A opção 5 deve exibir o total de venda dos itens do carrinho.

A opção 6 deve configurar uma variável indicando que é o fim do loop.