



Taller 3er corte

Sistema de Máquina Dispensadora de Comida

Diseñar un sistema para gestionar una máquina dispensadora de comida que ofrece diferentes tipos de productos, como snacks y bebidas. Cada producto tiene características comunes, pero también algunas específicas.

Define una clase base llamada **Producto** con los siguientes atributos:

Nombre
Precio
Cantidad disponible (inicializada en 0)

La clase *Producto* debe tener métodos para obtener información del producto (**obtener_info**), restar una unidad de la cantidad disponible (**restar_cantidad**) y verificar si hay suficientes unidades disponibles (**verificar_disponibilidad**). Crear dos clases derivadas: **Snack** y **Bebida**. Ambas deben heredar de la clase *Producto* y tener atributos adicionales específicos:

Para Snack: Tipo de snack (por ejemplo, dulce o salado)
Para Bebida: Tamaño de la bebida (por ejemplo, pequeño o grande)

Sobrescribir el método **obtener_info** en cada clase derivada para incluir los atributos específicos.

Implementar una clase **MaquinaDispensadora** que contenga una lista de productos y métodos para **agregar_productos**, **realizar_venta** y **total_ventas**.

