

Realiza un programa en JAVA en el realices la gestión de una pequeña tienda de bebidas. Para ello manejarás objetos que tendrán 3 atributos:

- Nombre de un producto de supermercado
- Precio
- Stock.

Los productos de la tienda (objetos) estarán dentro de una lista y serán los que desee el usuario, al que le iremos preguntando si desea introducir otro.

1. Modifica el constructor por defecto de tal forma que llame a 3 métodos: uno le pedirá al usuario el nombre de cada producto, otro método su precio y otro su stock.
2. Realiza un método en el que le muestre al usuario un menú para que elija que producto comprar y luego le pregunte cuantas unidades desea de él. Luego se le preguntará si desea comprar otro producto o salir. Por último se le mostrará el importe total de la compra.
3. Realiza otro método para actualizar el valor del stock de un producto cuando el usuario lo compre. En caso de que el usuario pida más unidades de las que quedan se le avisará por pantalla del error, se le comunicarán las unidades restantes y le preguntará si desea comprar otro producto.