

## 购买饮料

### 操作

1. 添加饮料
2. 购买饮料
3. 结束操作

### 要求

1. 使用一个仓库类来管理饮料数量，仓库中的饮料类型有咖啡 (coffee)、牛奶 (milk)、绿茶 (tea)、啤酒 (beer)，可使用 1、2、3、4 代替，仓库的总库存为 10 件，为了保证仓库的唯一性，请使用单例模式。
2. 添加饮料时选择添加的种类和数目，当添加后库存数目大于 10 件时，添加失败，抛出 DrinkOverflowException 异常，打印 DrinkOverflow。
3. 使用一个工厂类并声明静态工厂方法 getDrink (int drinkType)，根据传入的参数得到不同的饮料对象。
4. 声明一个抽象方法 buy ()，不同饮料分别实现它，打印出该饮料的价格。(咖啡：5，牛奶：4，绿茶：3，啤酒：6)，购买后该饮料数目-1。
5. 声明 DrinkNotFoundException，如果 getDrink 时仓库中该饮料数目不足，抛出该异常，打印出“饮料名” is not found。

### 示例：

Input: 1  
1 3 (添加咖啡 3 件)  
1  
2 2 (添加牛奶 2 件)  
2  
2 (购买牛奶)

Output: milk: 4

Input: 2  
3 (购买绿茶)

Output: tea is not found

Input: 3