

Projekat Evidencija skladištenja

Potrebno je kreirati projekat **Evidencija** koji će imati sljedeće klase:

- 1) **Stvar** koja će sadržavati sljedeće elemente:
 - a. privatne članove: **char naziv[50]**, **int kolicina**,
 - b. public static član: **int brStvari** (inicijalizirati da početna vrijednost bude 0)
 - c. public funkcijske članove: **settere**, **gettere**, **unesiStvar()**, **povecajKolicinu(a)** i **smanjiKolicinu(a)**
 - d. public static funkciju: **trenutnoBrStvari()** – koja ispisuje npr „Na stanju je trenutno 75 stvari.“
 - e. **konstruktor** (Nova stvar, 0)
 - f. **destruktor**
- 2) **Ostava** koja će sadržavati sljedeće elemente:
 - a. privatne članove: **vector<Stvar> stvari**, **int maxBrStvari**,
 - b. public funkcijske članove: **setMaxBrStvari()**, **getMaxBrStvari()**, **spremiStvar()**, **uzmiStvar()**, **ispisOstave()**, **pretragaStvari()**.
 - c. **konstruktor** (potrebno je zatražiti od korisnika da unese maksimalni broj stvari za ostavu i da ispiše „Ostava kreirana“)
 - d. **destruktor**

Uputa:

- **spremiStvar()** – sprema stvar u vektor na sljedeći način, ako stvar već postoji dodaje samo količinu, a ako ne postoji dodaje na kraj vektora. Potrebno je provjeriti da li je ostava puna, ako jest ispisati odgovarajuću poruku, u suprotnom provjeriti da li je moguće spremiti toliku količinu stvari, ako nije ispisati „Nije moguće pospremiti toliko stvari!“ i onda spremiti samo onoliko stvari koliko je moguće unijeti do popune ostave i o tome obavijestiti korisnika.
- **uzmiStvar()** – potrebno je uzeti količinu iz ostave ako je to moguće. Ako je ostava prazna ispisati odgovarajuću poruku, a ako nije moguća cijela količina uzeti količinu koja je moguća i obrisati tu stvar iz vektora.
- **ispisOstave()** – ispis svih stvari i količina u finom zapisu ☺
- **pretragaStvari()** - pretraga po imenu stvari i ispis količine
- napraviti meni za rad aplikacije