

UWAGA! W programie MA znaczenie w jakiej kolejności pojawiają się kolejne pytania oraz JAKIE numery mają poszczególne opcje menu ponieważ program będzie sprawdzany przez automat.

Proszę napisać program będący uproszczoną wersją programu do obsługi sklepu (reprezentowanego przez pewien obiekt!). W programie istotna będzie data – umówmy się, że w momencie uruchomienia programu data wynosi "0" zaś opcja "kolejny dzień" zwiększa tą datę o "1". Program posiada następujące MENU:

- 1) Dodaj towar
- 2) Sprzedaj towar
- 3) Kolejny dzień
- 4) Bilans
- X) Koniec programu

Towary dzielą się na łatwo psujące (owoce czy warzywa) oraz bez terminu ważności (np. plastikowe widelce). Proszę zaimplementować klasy reprezentujące: warzywa (termin przydatności do spożycia 2 dni) , owoce (termin przydatności do spożycia 1 dzień) , oraz drobne agd tak aby korzystały ze wspólnego interfejsu. Po wybraniu w menu 1 pojawia się nowe menu:

- 1) dodaj owoc
- 2) dodaj warzywo
- 3) dodaj drobne agd

Po wybraniu dowolnej opcji w menu powyżej pojawiają się 3 pytania:

podaj nazwę:

podaj cenę zakupu: (czyli za ile kupiliśmy towar w hurtowni)

podaj cenę sprzedaży: (czyli za ile będziemy to sprzedawać)

Po wybraniu w menu głównym 2 (Sprzedaj towar) pojawia się lista towarów (w kolejności dodania) i po wybraniu numeru towaru zostaje on sprzedany. Opcja "Kolejny dzień" "postarza" nasze towary o 1 dzień i jeśli towar traci ważność to jest to ze stratą dla nas (kupiliśmy jabłka po 2 zł i teraz je wyrzucamy bo już się popsęły). Opcja "bilans" wyświetla nasz "stan konta" uwzględniając jedynie towary "zepsute" (jest to nasza strata) oraz towary już sprzedane (cena sprzedaży - cena zakupu to jest nasz zysk).

Ponieważ kolekcji jeszcze nie było to zakładamy, że w sklepie nie będzie więcej niż 10 towarów.