

Sesión # 6: Componente Práctico

Implementar una clase llamada Producto, la cual tenga los siguientes atributos y métodos:

Atributos:

- Código
- Precio de compra
- Cantidad en bodega
- Cantidad mínima requerida en bodega.
- Cantidad máxima de inventario permitida.
- Porcentaje de Descuento.

Métodos:

- Solicitar pedido: devuelva true si debe solicitar el producto al proveedor y false en caso contrario.
- Calcular total a pagar : devuelva la cantidad total a pagar al proveedor dado una cantidad de unidades de compra.

Diseñar un programa que:

- Consulte el número de productos a manejar.
- Cree un vector de productos en el cual se guardarán las instancias de cada uno de ellos.
- Solicite por consola el código, el precio de compra, la cantidad en bodega y la cantidad mínima requerida para cada uno de los productos a manejar.
- Recorra el vector de productos y arroje una alerta en caso tal se deba solicitar el pedido al proveedor.
- Indique cuál es el código del producto que tiene mayor cantidad de unidades en bodega, si hay varios que cumplen con la condición, indicar el primero de ellos.
- Leer un código de producto y una cantidad de unidades de compra, indicar el total a pagar por ese pedido. Para ello utilice el método creado en la clase Producto pasando por parámetro la cantidad de unidades de compra.

Para tener en cuenta: el porcentaje de descuento es el mismo para todos los productos, y es del 1%.