

Inventário

Problema

A famosa guilda de criadores Make declara oficialmente aberta a nova temporada de negociações no mercado de Naital City, aventureiros podem reabastecer seus estoques de suprimentos e também realizar lucro com seus espólios trazidos ate nossos membros que os comprarão por um preço justo.

Para que facilitar nossas negociações todos os interessados devem fazer uso do inventário padrão Make que segue as seguintes diretrizes:

- O inventário pode somente ser visualizado pelos negociantes, não podendo ser modificado diretamente por alguém que não seja seu proprietário afim de evitar furtos e garantir a segurança para ambos os lados envolvidos na negociação
- Não fazemos parcelamento nem financiamento, portanto o inventário deve apresentar a quantidade de moedas disponíveis pelo seu portador afim de impedir que esse valor seja negativo
- Ao comprar um item o vendedor é responsável por retira-lo de seu inventário e transferi-lo ao comprador
- O saldo de moedas deve ser atualizado no momento que o item entra ou sai do inventário
- Os inventários Make tem um limite de 20 itens que não pode ser excedido

Todos os itens negociados pela guilda tem uma descrição, um preço e um tipo.

Solução esperada

Faça uso dos conceitos de OO apresentados nas últimas aulas para resolver o problema.

Um npc sempre irá comprar um item pela metade do preço dele.

Todos os itens tem valores inteiros.

Ao executar o programa deve ser apresentado o inventário de um npc ou jogador, mostrando os itens com seus valores e o total de moedas do dono do inventário, um item aleatório deve ser comprado e em seguida devem ser exibidos ambos inventários incluindo suas moedas após a transação.