

Tienda de segunda mano

- Se quiere desarrollar una aplicación para la gestión de una tienda de artículos de segunda mano.
- La tienda gestiona productos que tienen un nombre, un precio en euros, y un descuento que puede ser configurable porcentaje del precio total, o una cantidad fija. Los descuentos tienen un texto que describe la promoción.
- Una vez un producto se ha creado, su precio y descuento no pueden ser modificados.
- Usando principios de orientación a objetos, codificar en Java las clases necesarias para que el siguiente programa genere por pantalla la salida indicada.

```
package productos;

public class Tienda {
    public static void main(String[] args) {
        // p1 es un producto con precio 150.0€, y 15.0% descuento por promoción "sin IVA"
        Producto p1 = new Producto("Lámpara, ", 150.0, new DescuentoPorcentual("Sin IVA", 15.0));
        // p2 es un producto con precio 90.0€, y 10.0€ descuento por liquidación
        Producto p2 = new Producto("Cubertería de 50 piezas, ", 90.0, new DescuentoFijo("Liquidación", 10.0));
        System.out.println("Productos en la tienda:\n "+p1+"\n "+p2);
        System.out.println("Precio más alto: "+Producto.precioMasAlto());
    }
}
```

Salida

Productos en la tienda:

Lámpara, precio: 127.5 con descuento Sin IVA

Cubertería de 50 ítems, precio: 80.0 con descuento Liquidación

Precio más alto: 127.5