

O sistema da bodega

Você foi contratado pelo seu **Joãozin da Bodega** para criar um sistema com o qual ele possa controlar alguns detalhes do seu business. Seu Joãozin já definiu o que é mais importante, para que você comece a criar a estrutura do sistema para a melhor bodega do sul do país.

- 1) Você vai precisar da classe **funcionário**, para armazenar as informações dos funcionários que trabalham na bodega do seu Joãozin. Utilize a classe **funcionário** que você já criou.
- 2) Crie uma classe **Empresa** que contém o Nome e CNPJ da Bodega, além de uma lista de funcionários chamada **bodegueiros**, uma lista chamada **produtos**, e uma lista de **clientes** (que serão explicadas adiante).
- 3) Na empresa, crie um método **contrata**, que recebe como argumento um **Funcionário** e o adiciona na lista **bodegueiros**. Isso é necessário para que o seu Joãozin possa controlar os bodegueiros que trabalham para ele.
Dica: Se você não utilizar listas dinâmicas (ArrayList), utilize um controlador para saber quantos funcionários estão cadastrados, e em que posição da lista você irá inserir o próximo funcionário.
- 4) Seu Joãozin já tem 3 funcionários, ele precisa que estes já estejam cadastrados para testar o sistema. Cadastre esses funcionários em uma classe de teste com o main. Utilize o método **contrata** para adicioná-los a lista da classe **Empresa**.
- 5) Crie também um método que exiba os dados de todos os bodegueiros e a posição deles na lista, para que seu Joãozin consiga controlar os funcionários mais antigos e os salários deles. Dica: você pode utilizar o método **mostra();**
- 6) O próximo passo, muito importante, é cadastrar os produtos vendidos pelo seu Joãozin:
 - a. Crie a classe **Bebida**, já que esse é o único produto que seu Joãozin tem na sua empresa.
 - b. A classe **Bebida** tem como atributo o nome da bebida, o teor alcoólico, a quantidade (ml), o preço de venda e a quantidade em estoque disponível.
 - c. Além de um construtor, a classe **bebida** precisa de um método para comprar e outro para vender (que apenas alterem o estoque).
 - d. Antes de vender, você precisa verificar se ainda há bebidas suficientes no estoque, crie um método **confereEstoque** que retorna um valor boolean.
 - e. Crie também um método **mostra** para a classe **bebida**, em que sejam exibidos todos os dados da bebida, caso o seu Joãozin queira consultar ou exibir essas informações para um cliente.
 - f. A Bodega tem uma lista de bebidas, cadastre algumas bebidas para testar os métodos

- 7) A última classe que seu Joãozin precisa, é a de clientes. Nela seu Joãozin cadastra todos seus clientes para saber quem compra na sua bodega. Os dados de clientes precisam ser o nome, CPF, e um boolean em que seu Joãozin informa se pode vender fiado para esse cliente ou não.
- 8) Todas as classes devem conter pelo menos um construtor.