

Sistema de Creación

Manejo de excepciones y uso de enums

Se necesita diseñar una clase que almacene los siguientes tipos de materiales y de acuerdo con ellos, pueda generar diferentes tipos de productos.

Materiales

1. Madera
2. Piedra
3. Cuerda
4. Lana
5. Agua
6. Harina

Tabla de productos

Producto	Costo creación
Silla	1. Madera: 2 Unidades. 2. Piedra: 1 Unidad.
Mesa	1. Madera: 4 Unidades. 2. Piedra: 1 Unidad.
Gorro	1. Lana: 2 Unidades. 2. Cuerda: 1 Unidad.
Hacha	1. Madera: 1 Unidad. 2. Piedra: 1 Unidad.
Pan	1. Agua: 1 Unidad. 2. Harina: 1 Unidad.
Refugio	1. Piedra: 10 Unidades. 2. Madera: 5 Unidades. 3. Cuerda: 2 Unidades. 4. Agua: 1 Unidad.

Desarrollo

1. Implemente un método que permita agregar nuevas unidades a X material.
2. Para poder crear un producto, se tendrá que llamar desde el main al método **crearProducto** asociado a su Clase.
 - a. Observaciones:
 - i. Si no cuenta con la cantidad suficiente de materiales al momento de ejecutar el método, se deberá generar una excepción.
 - ii. Si se genera una excepción en el Main, esta deberá ser controlada.
 - iii. Por cada excepción de este tipo que se genere, se tendrá que agregar la cantidad de materiales necesarios para cubrir la demanda y posteriormente volver a ejecutar el método **crearProducto**.
 - iv. Por cada excepción imprima por consola, el tipo de Material que faltaba y su cantidad.
3. Al término de la ejecución imprima por consola, la cantidad de veces que faltó materiales y por último la cantidad de materiales que sobraron.

Método - Opcional	
T Math.abs(T valor) <i>Donde T puede ser: float, double, int, long</i>	Retorna el valor Absoluto del número ingresado.