

PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

Atividade 6 – Estoque



Implemente um programa para controlar o estoque de uma loja de equipamentos de construção que seja capaz de:

- inserir os dados que dizem respeito a cada ferramenta;
- listar todas as suas ferramentas;
- excluir um registro de uma ferramenta;
- consultar as diferentes ferramentas tem em estoque;
- exibir quantos de cada item tem à disposição;
- exibir o preço de cada um.

Exemplo de dados:

Nº de registro	Nome da ferramenta	Quantidade	Preço
3	Lixadeira	18	35.99
19	Martelo	128	10.00
26	Serra tico-tico	16	14.25
39	Cortador de grama	10	79.50
56	Serra	8	89.99
76	Chave de fenda	236	4.99
81	Marreta	32	19.75
88	Chave inglesa	65	6.48

Observação:

1) Considere a criação de três classes, sendo:

- *Ferramenta* (com as características de ferramenta);
- *Estoque* (com um conjunto de ferramentas);
- *Teste* (classe que contém o método `main()`);