

# ΆΣΚΗΣΗ 1

Να γράψετε πρόγραμμα που λαμβάνει για ένα πλήθος υποθετικών προϊόντων (για όσα θέλει να καταχωρήσει ο χρήστης), το όνομά τους, την τιμή τους και το σκορ τους, βάσει κάποιας κλίμακας αξιολόγησης.

Μετά το πέρας της καταχώρησης των στοιχείων το πρόγραμμα εκτυπώνει το "βέλτιστο" προϊόν, δηλαδή αυτό που επιτυγχάνει τον καλύτερο λόγο σκορ/τιμή.

**Παρατήρηση:** το πρόγραμμα θα γραφεί στη γλώσσα προγραμματισμού Java, χωρίς ωστόσο να αξιοποιηθούν οι βασικές αντικειμενοστρεφείς έννοιες, οι οποίες δεν είναι άλλες από τις κλάσεις και τα αντικείμενα.