

# Atividade V

Linguagem de Programação I

Instituto Metr pole Digital

2020.5

- Continuando o programa do Supermercado voc s ir o criar uma classe chamada Fornecedor que ser  respons vel por reabastecer o estoque;
- A classe Fornecedor dever  conter apenas um atributo que   um vector gen rico (explicado mais abaixo) de produtos (ser o lidos do arquivo fornecedor.csv).
- A classe Fornecedor dever  conter os seguintes m todos: listarProdutos (mostra todos os produtos dispon veis) e repassarProdutos (repassa para o estabelecimento os produtos solicitados na quantidade solicitada, diminuindo seus valores em fornecedor.csv);
- A classe Estabelecimento dever  conter um novo m todo chamado reabastecer (esse m todo   respons vel por pegar os produtos na classe Fornecedor e reabastecer o estoque.csv);
- O menu no main dever  conter uma op  o para listar os produtos do fornecedor e outra para o estabelecimento reabastecer o estoque, solicitando o produto e a quantidade;
- Dever  ser criada uma classe gen rica chamaa vector\_supmercado, onde essa classe deve funcionar da mesma forma que a estrutura vector. A sacola (classe Cliente), os produtos (classe Estabelecimento) e os produtos (classe Fornecedor) dever o utilizar a implementa  o do vector\_supmercado ao inv s do vector tradicional.

A atividade ser  avaliada de forma que a implementa  o e utiliza  o correta da classe vector\_supermercado valer  2,5. A implementa  o e utiliza  o correta da classe Fornecedor valer  1,0 e as mudan as no main, Estabelecimento e Cliente valer o 0,5 cada.