

Programa del Suministrador

Hay un suministrador de productos que abastece 10 tipos de productos diferentes a 5 supermercados.

Estos 5 supermercados van a solicitar un numero de productos (que tienen un precio por unidad) determinado al suministrador.

El modo de establecer las peticiones será el siguiente:

- En pantalla saldrá el nombre de la tienda 1
- A continuación saldrá “Qué producto se suministra (1-10)?
- El usuario introducirá un número entre 1 y 10, indicando con este numero el producto del que va a suministrar unidades:
- Una vez introducido el producto en pantalla saldrá el producto que corresponde ese número, por ejemplo “detergente” y el programa pedirá el número de unidades solicitadas.
- Una vez introducidas las unidades pondrá el precio total.
- Este proceso se repetirá hasta que en la pregunta producto se introduzca -1. Entonces se pasará a la siguiente tienda.

Ejemplo:

Carrefour:

Qué producto se suministra (1-10)?:

3

Bricks de leche, 1.5 euros

Número de unidades?

60

Total: 90 euros

Qué producto se suministra (1-10)?:

8

Cerveza,, 0.8 euros

Número de unidades?

150

Total: 120 euros

Qué producto se suministra (1-10)?:

-1

(cuando se introduce -1 en producto se pasa a la siguiente tienda)

Alcampo:

Qué producto se suministra (1-10)?:

Una vez que las 5 tiendas hayan acabado de solicitar todos los productos, el suministrador tiene que mostrar una lista con todos los productos en total que ha de suministrar, y el coste total. Además ha de mostrar los que suministra a cada supermercado y el coste total de cada supermercado.

A continuación preguntará si quiere volver a repetir otra ronda de suministro. Si se repite otra ronda se sumaran los productos suministrados anteriormente con la nueva.

También tener en cuenta que en a un mismo supermercado se le puede suministrar en la misma ronda el mismo producto dos o más veces. Por ejemplo suministrar 100 barras de pan y a continuación otras 200. El resultado será que se la ha suministrado 300 barras de pan.

Nota: Utilizar constructores y arrays de objetos.