**Sesión # 5: Componente Práctico**

Implementar una clase llamada Producto, la cual tenga los siguientes atributos y métodos:

Atributos:

* Código
* Precio de compra
* Cantidad en bodega
* Cantidad mínima requerida en bodega.

Métodos:

* Solicitar pedido: devuelva true si debe solicitar el producto al proveedor y false en caso contrario.

Diseñar un programa que:

* Consulte el número de productos a manejar.
* Cree una vector de productos en el cual se guardarán las instancias de cada uno de ellos.
* Solicite por consola el código, el precio de compra, la cantidad en bodega y la cantidad mínima requerida para cada uno de los productos a manejar.
* Recorra el vector de productos y arroje una alerta en caso tal se deba solicitar el pedido al proveedor.
* Indique cuál es el código del producto que tiene menor cantidad de unidades en bodega, si hay varios que cumplen con la condición, indicar el primero de ellos.

Recuerde:

* Implementar buenas prácticas de programación declarando los atributos privados y creando los métodos get y set para cada uno de ellos.

vectorProductos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| codigo 1  pCompra 5000  cBodega 20  cMinReq 30 | codigo 2  pCompra 10000  cBodega 25  cMinReq 40 | codigo 3  pCompra 15000  cBodega 5  cMinReq 10 |

vectorProductos[0].getcodigo() = 1

vectorProductos[2].getcBodega() = 5

Producto vectoProductos[] = new Producto[50];

For i hasta la cant de productos

Pedir datos con un system codigo, pcompra, cbodega cminreq

vectorProductos[i] = new Producto(codigo, valor, cantB, cMin);

**Actividad 2.**

Construya una clase denominada estudiante, con los siguientes atributos privados nombre, nota1, nota2, nota3 y definitiva.

Crea también los métodos Get y Set para cada una de las variables.

Realizar el diagrama de clases

Nota: Calcule la nota definitiva como el promedio simple de las tres notas. (nota1+nota2+nota3)/3

Genera una solución que instancie la clase Estudiante, solicite el nombre y las tres notas al usuario e imprima el nombre y el promedio.