**Sesión # 4: Componente Práctico**

Actividad 1.

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:

* Solicite por consola el código del producto, el precio de compra, la cantidad en bodega y la cantidad mínima requerida.
* Instancie un producto dentro de la clase principal.
* Arroje una alerta en caso tal se deba solicitar el pedido al proveedor.

**Actividad 2.**

Construye ahora una clase Empleado que tenga como atributos codigo, nombre, cargo y salario. Luego, crea una instancia de la clase y solicita al usuario los datos del empleado.

Finalmente, imprime una línea

< nombreEmpleado > con código de empleado < codigo > tiene el cargo de < cargo > y gana $ < salario > mensualmente

"Juan Perez con código de empleado 4930 tiene el cargo de Gerente General y gana $10.000.000 mensualmente"

**Actividad 3**

En una biblioteca se lleva el registro de los libros que se encuentran en existencia, para apoyarlos usted debe proponer una clase que contenga la información sobre el título, el autor, la cantidad de ejemplares existentes, la temática tratada y un resumen del contenido.

Para comprobar la funcionalidad de la clase, solicite al usuario la información de un par de libros de la biblioteca e indique cuál de ellos tiene más existencias en el inventario.

**Actividad 4**

Construya una clase denominada estudiante, con los siguientes atributos Nombre, Nota1, Nota2, Nota3 y Definitiva. Solicite al usuario los valores para un estudiante y almacénelos en una instancia de la clase estudiante.

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