**Sesión # 6: 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.
* Cantidad máxima de inventario permitida.
* Porcentaje de Descuento.

Métodos:

* Solicitar pedido: devuelva true si debe solicitar el producto al proveedor y false en caso contrario.
* Calcular total a pagar: devuelva la cantidad total a pagar al proveedor dado una cantidad de unidades de compra.

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 mayor cantidad de unidades en bodega, si hay varios que cumplen con la condición, indicar el primero de ellos.
* Leer un código de producto y una cantidad de unidades de compra, indicar el total a pagar por ese pedido. Para ello utilice el método creado en la clase Producto pasando por parámetro la cantidad de unidades de compra.

Para tener en cuenta: el porcentaje de descuento es el mismo para todos los productos, y es del 1%.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| codigo: 12  pCompra: 10000  cBodega: 10  cMinRequerida: 15  cMaxPermitida: 20 | Codigo:13  pCompra: 15000  cBodega: 20  cMinRequerida: 15  cMaxPermitida: 80 | Codigo: 14  pCompra: 20000  cBodega: 5  cMinRequerida: 10  cMaxPermitida: 50 |

Productos: 0 1 2

ALERTA NO SE GENERA ALERTA ALERTA

String vector[] = new String[5] vector[“carmen”,”Alicia”,”Juan”,”Carla”,”Edwin”]

Producto productos[]= new Producto[n];

Clase Producto

codigo 13

pCompra 15000\*30

cBodega

cMinRequerida

cMaxPermitida