Se dispone de una clase tipo guirnalda llamada SUPERMERCADO que contiene información sobre las ventas de una sucursal. Esta clase tiene un puntero INICIO a la clase PRODUCTO.

La clase PRODUCTO se conforma por su descripción, el puntero al siguiente nodo PRODUCTO y un puntero al inicio de la lista de proveedores que lo abastecen.

La clase PROVEEDOR se conforma por el nombre del mismo, el precio al que vende el producto y un puntero al siguiente nodo PROVEEDOR.

class PROVEEDOR { public: char NOM[20]; float PRECIO; PROVEEDOR \* SIG; };

class PRODUCTO { public: char DESCRIPCION [20]; PRODUCTO \* SIG; PROVEEDOR \* PRIMER\_PROVEEDOR;

PROVEEDOR \* MEJOR\_PROVEEDOR( ); };

class SUPERMERCADO { private: PRODUCTO \* INICIO;

public: void MEJOR\_PROVEEDOR( ); EDITAR\_PRECIO( char \*, char \* ); };

Se pide:

a) Construir la función PROVEEDOR \* PRODUCTO::MEJOR\_PROVEEDOR ( ); que retorna el puntero al nodo del proveedor que comercializa el producto con el precio más bajo.

b) Construir la función void SUPERMERCADO:: MEJOR\_PROVEEDOR ( ); que muestra en pantalla el proveedor que más productos comercializa al mejor precio.

c) Construir la función void SUPERMERCADO::EDITAR\_PRECIO( char \*, char \*, float ); que recibe el nombre de un producto, el nombre de un proveedor y el nuevo precio del producto comercializado para editarlo .

Se dispone de una clase tipo guirnalda llamada SUPERMERCADO que contiene información sobre las ventas de una sucursal. Esta clase tiene un puntero INICIO a la clase PRODUCTO.

La clase PRODUCTO se conforma por su descripción, el puntero al siguiente nodo PRODUCTO y un puntero al inicio de la lista de proveedores que lo abastecen.

La clase PROVEEDOR se conforma por el nombre del mismo, el precio al que vende el producto y un puntero al siguiente nodo PROVEEDOR.

class PROVEEDOR { public: char NOM[20]; float PRECIO; PROVEEDOR \* SIG; };

class PRODUCTO { public: char DESCRIPCION [20]; PRODUCTO \* SIG; PROVEEDOR \* PRIMER\_PROVEEDOR;

PROVEEDOR \* MEJOR\_PROVEEDOR( ); };

class SUPERMERCADO { private: PRODUCTO \* INICIO;

public: void MEJOR\_PROVEEDOR( ); EDITAR\_PRECIO( char \*, char \* ); };

Se pide:

a) Construir la función PROVEEDOR \* PRODUCTO::MEJOR\_PROVEEDOR ( ); que retorna el puntero al nodo del proveedor que comercializa el producto con el precio más bajo.

b) Construir la función void SUPERMERCADO:: MEJOR\_PROVEEDOR ( ); que muestra en pantalla el proveedor que más productos comercializa al mejor precio.

c) Construir la función void SUPERMERCADO::EDITAR\_PRECIO( char \*, char \*, float ); que recibe el nombre de un producto, el nombre de un proveedor y el nuevo precio del producto comercializado para editarlo .