Especificação "Projeto Medicamento" – Console Application

```
Medicamento
- id: int
- nome: string
- laboratorio: string
- lotes: Queue<<u>Lote></u>
+ Medicamento()
+ Medicamento(int id, string nome, string laboratorio)
+ qtdeDisponivel(): int
      ⇒ Retornar disponibilidade do medicamento em todos os lotes
+ comprar(Lote lote): void

⇒ Colocar o lote comprado na fila de lotes

+ vender(int qtde): bool
      \Rightarrow Se houver saldo possível para ser vendido, realizar a venda e
         retornar o sucesso, abatendo a quantidade vendida de tantos lotes
         quanto necessário. Quando o lote tiver a sua quantidade
         zerada, deverá ser retirado da fila. Não havendo quantidade
         disponível para venda, retornar o fato.
+ toString(): string
      ⇒ retornar id + "-" + nome + "-" + laboratorio + "-" +
         gtdeDisponivel()
+ Equals (object obj): bool
      ⇒ Permitir comparação pelo id do medicamento
```

Medicamentos

- listaMedicamentos: List<Medicamento>

- + Medicamentos()
- + adicionar (Medicamento medicamento): void
 - ⇒ Adicionar o medicamento na lista de medicamentos
- + deletar(Medicamento medicamento): bool
 - ⇒ Remover o medicamento da lista somente se a quantidade disponível for 0 (zero). Indicar sucesso/fracasso da operação com true/false
- + pesquisar (Medicamento medicamento): Medicamento
 - ⇒ Procurar o medicamento indicado na lista de Medicamentos utilizando o id do objeto como chave. Caso encontrado, retornar o objeto completo. Caso não encontrado, retornar um objeto vazio.

Deverá contemplar um seletor com as seguintes opções:

- 0. Finalizar processo
- 1. Cadastrar medicamento
- 2. Consultar medicamento (sintético: informar dados¹)
- 3. Consultar medicamento (analítico: informar dados 1 + lotes 2)
- 4. Comprar medicamento (cadastrar lote)
- 5. Vender medicamento (abater do lote mais antigo)
- 6. Listar medicamentos (informando dados sintéticos)

Legenda:

- 1) Dados do medicamento: ID + NOME + LABORATÓRIO + QTDE DISPONÍVEL
- 2) Dados do lote: ID + QTDE + DATA DE VENCIMENTO