

Nos piden que programemos los NPCs (Vendedores) de un juego de rol. Existen tres categorías de NPCs: Campesino, Ladrón y Mercader.

Todos los vendedores tienen disponible un inventario de ítems para futuros Compradores (nombre comprador, lista de ítems comprados y ciudad)

El campesino tiene hasta 5 ítems para vender y al precio original le agrega un impuesto del 2%.

El ladrón, hasta 3 y no cobra impuestos. El mercader, hasta 7 y cobra un 4% de impuestos.

Cada NPC está ubicado en una ciudad. Los ítems tienen un nombre, un tipo, un precio y porcentaje de desgaste. Cuando un ladrón agrega un ítem a su inventario este se deteriora un 25%. Cuando lo hace un campesino, un 15%. En cambio, un mercader conoce muy bien cómo guardar sus ítems para que no se estropeen.

La aplicación permite:

- 1 - Crear un vendedor
- 2 - Añadir un ítem al inventario de un vendedor.\*
- 3 - Mostrar el ítem más barato de todos los vendedores de una ciudad\*\*
- 4 - Consultar los ítems de un vendedor.\*\*
- 5 - Crear un comprador
- 6 - Realizar la compra de un ítem.
- 7 - Consultar los ítems de un Comprador.\*\*
- 8 - Consultar todos los vendedores que hay en una ciudad.\*\*
- 9 - Consultar todos los compradores que hay en una ciudad.\*\*
- 10 - Mostrar todos los ítems de un determinado tipo ordenados por precio (asc). \*\*

\* Si se intenta agregar más ítems de los que un NPC puede vender una excepción mostrará el MENSAJE:"[Inventario lleno!- El vendedor no puede comprar el ítem].".

\*\* Es requisito el uso lambdas