

Ejercicio de POO (multiobjeto):

Vamos a programar una “especie de tienda”, en dicha tienda se venderán los siguientes artículos:

- Balones guardaremos los datos: identificador único de objeto, Marca, modelo, y tipo de deporte, precio
- De un chándal guardaremos: identificador único de objeto, Marca, modelo, color y talla, precio
- De las camisetas guardaremos: identificador único de objeto, Marca, modelo, color, talla, tipo (corta, larga, técnica, tirantes, térmica, natación), composición (algodón, poliéster, reciclada), precio
- De los pantalones guardaremos: identificador único de objeto, Marca, modelo, talla, color, longitud (corto, largo), precio

Todos los objetos deben tener un método que muestre toda la información asociada al mismo.

La tienda debe guardar todos los objetos a la venta. Y debe tener un método que nos dé pasado un elemento el stock que tiene dicho elemento. También debe de guardar la recaudación del día. La tienda debe tener un método vender (piensa que un cliente puede comprar 1 o n productos). La tienda debe tener un método que muestre todos los objetos a la venta.

De cada cliente que compra guardaremos su compra, es decir, compro un chándal y un balón... con todos sus datos asociados Y el coste que pagó por su compra

Ahora construye un main, inicializa la tienda con varios objetos de cada tipo. Crea 3 o 4 clientes que realicen compras y muestra los objetos que quedan a la venta y muestra la recaudación del día.