

UT4. TAREA 4: Sistema de inventario para tienda de ropa

- 1- Crear una clase base **Prenda** con los atributos: código (String), descripción (String), precio (double).
 - 2- Crear dos clases hijas de Prenda: **Ropa** con el atributo talla (String) y **Calzado** con el atributo talla (int).
 - 3- Crear dos clases más hijas de Ropa: **Camiseta** y **Pantalon** y de Calzado: **Zapatilla** y **Bota**. Pantalon tendrá un atributo tipo (String) y Bota un atributo impermeable, que puede ser sí o no.
 - 4- Crear una clase **Inventario** con un atributo prendas de tipo array de 10 posiciones, que representa el inventario de la tienda. Incluir un método *agregarPrenda* que permita agregar prendas al inventario y un método *mostrarInventario* que muestra todas las prendas agregadas al inventario, con sus correspondientes características. Cada vez que se agregue una camiseta se mostrará por consola el mensaje "Se ha añadido una camiseta".
 - 5- Se incluirá un método *comparador* en la clase Inventario, que recibirá como parámetros dos prendas, y devolverá:
 - a. 1, si los objetos son del mismo tipo y tienen los mismos atributos.
 - b. 0, si los objetos son del mismo tipo, pero atributos diferentes.
 - c. -1, si los objetos son de tipos diferentes.
- Realiza la tarea teniendo en cuenta las buenas prácticas vistas hasta ahora relacionadas con la herencia.
- Entrega un zip con las clases implementadas y un pdf con el diagrama UML de clases, que muestre tanto atributos como métodos.