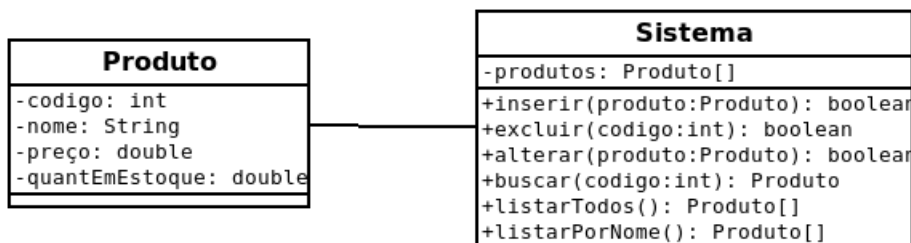


Desenvolva um software de cadastro de produtos aplicando os conceitos de programação orientada a objetos na linguagem Java.

Este software deve controlar o estoque de produtos. Cada produto tem um código (auto gerado, não será lido), nome, marca, preço e quantidade em estoque. Os produtos estão armazenados num vetor de produtos.

O usuário do software pode realizar as seguintes operações:

1. Inserir produtos;
2. Excluir produtos;
3. Alterar dados de um produto;
4. Gerar as listagens:
 - a) Detalhar um produto através do nome ou código (*exibir todos os dados do produto*);
 - b) todos os produtos pela ordem de cadastro (*exibir: código, nome, preço e quantidade*);
 - c) produtos em ordem alfabética (*exibir: nome, código, preço*);



* boolean indica se a função foi bem sucedida (ou não) .

Requisitos:

- Função void `init()` que inicializa a aplicação com 5 produtos cadastrados. A função `init` deve chamar a função `inserir`;
- Criar o menu principal por onde o usuário interage com da aplicação;
- Não deve ser possível inserir mais de um produto com o mesmo nome;
- As listagens devem ter o formato de tabela: cada produto é uma linha desta tabela. A largura da coluna deve ser configurável (pelo menu). Por exemplo:

CÓDIGO	NOME	MARCA	PREÇO	QUANTIDADE
1	Arroz 5kg	Prato fino	25,00	1000
2	Macarrão	Mara	3,50	600

PONTO EXTRA

A funcionalidade “Alterar dados de um produto” será avaliada em 1 (um) ponto extra para a implementação de um submenu de alteração. No submenu o usuário poderá escolher qual atributo de produto deseja alterar. Ao sair do submenu o fluxo da execução retorna ao menu principal.

OBSERVAÇÕES:

- Deve ser desenvolvido na linguagem Java com uso de boas práticas de programação; Lembre-se que uma função tem apenas uma única responsabilidade. Portanto a função que insere o produto no vetor não faz a leitura dos dados do produto informados pelo usuário.

BOM TRABALHO!