

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

Todos los NPC tienen un nombre y disponen de un inventario de ítems para futuras compras que realizará el Jugador.

El Jugador cuenta con un nombre y una lista de ítems comprados.

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 estado.

Cuando un ladrón agrega un ítem a su inventario se deteriora su estado 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.

Campesino y Ladrón son capaces de restaurar ítems. Ladrón un 10% y Campesino un 15%

La aplicación permite:

- 1 - Crear un NPC
- 2 - Crear Ítem.
- 3 - Añadir un ítem al inventario de un NPC.(1)
- 4 - Crear un Jugador.
- 5 - Que un Jugador pueda comprar un ítem a un NPC.
- 6 - Mostrar el ítem más barato de todos los vendedores de una ciudad. (2)
- 7 - Consultar los ítems de un NPC.
- 8 - Restaurar un ítem.
- 9 - Consultar los ítems de un Jugador.
- 10 - Consultar todos los vendedores que hay en una ciudad.(2)
- 11- Mostrar todos los ítems de un determinado tipo ordenados por precio (asc). (2)

(1) 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].".

(2) Es requisito el uso lambdas