

Teste Grau A

O aluno deverá criar uma pasta com seu nome e colocar todos os arquivos nesta pasta. Ao final do teste, o aluno deverá chamar o professor para que a pasta, contendo todos os arquivos contendo os programas desenvolvidos, seja copiada.

Recupere o arquivo implementando a classe `Estoque` (trabalhado no material de Apoio 4) a partir do endereço: <http://www.inf.unisinos.br/~gersonc/replab2/Estoque.java>.

Modifique o programa para que seja possível:

- Incluir novos registros de itens no arquivo. O usuário deve fornecer quantidade inicial de itens em estoque do novo item e o valor unitário.
- Vender itens. O usuário deve informar o código e o número de itens que foram vendidos.
- Modificar valor unitário: O usuário deve informar o código e o novo valor de um produto.

Estas opções devem ser oferecidas da forma de um menu, como no exemplo abaixo:

```
<1> Incluir novo produto
<2> Realizar venda
<3> Atualizar preço
<9> Sair
Entre com a opção:
```