

## ΑΛΛΕΣ ΧΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ (αποστολή αντικειμένου σε μέθοδο)

### Άσκηση

Να φτιαχτεί ένα πρόγραμμα στο οποίο θα ορίζεται μια κλάση προϊόντα (*Products*). Τα δεδομένα μέλη θα είναι:

- ο κωδικός είδους (code),
- το όνομα του είδους (name),
- η τιμή αγοράς (purchase\_price),
- η τιμή πώλησης με ΦΠΑ (final\_price), και
- το ποσοστό κέρδους (profit\_percentage).

Η τιμή αγοράς θα χρησιμοποιηθεί σαν δεδομένο αρχικοποίησης στον constructor χωρίς όρισμα με τιμή 0 €. Θα χρησιμοποιήσετε υπερφόρτωση του constructor. Η κλάση θα περιέχει:

- μία αλληλεπιδραστική μέθοδο για την εισαγωγή των δεδομένων του προϊόντος,
- μία μέθοδο για τον υπολογισμό της τιμή πώλησης με το ποσοστό κέρδους,
- μια μέθοδο για τον υπολογισμό της τελικής τιμής με ΦΠΑ 24%,
- μια μέθοδο επιστροφής της τιμής πώλησης,
- μία μέθοδο επιστροφής της τελικής τιμής,
- μια μέθοδο τύπου bool με αντικείμενο της κλάσης ως όρισμα για την εύρεση του ακριβότερου προϊόντος και
- μια μέθοδο για την εμφάνιση των δεδομένων των ειδών (με κλήση των μεθόδων υπολογισμού της τιμή πώλησης με το ποσοστό κέρδους και της μεθόδου του υπολογισμού της τελικής τιμής με ΦΠΑ 24%).

Η κλάση θα αποθηκευτεί ως αρχείο επικεφαλίδας (.hpp) και θα συμπεριληφθεί μέσα στην main με κατάλληλη δήλωση.

Στην main() θα κατασκευαστούν αντικείμενα Prod1, Prod2 και Prod3 τα οποία θα καλέσουν τις μεθόδους για την συμπλήρωση των στοιχείων, τον υπολογισμό και την εμφάνιση των στοιχείων αλλά και την εύρεση του ακριβότερου από τα τρία προϊόντα (θα τα συγκρίνετε ανά δύο, δηλαδή πρώτα τα Prod1 και Prod2 και το αποτέλεσμα με το Prod3).