

2.1. Identifique las entidades del mundo problema, mínimo 3 (Pág. 16)

ENTIDADES	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
1	Crédito	Valor inicial en 0 que se adapta según el cliente ingrese dinero a la máquina o realice compras en la misma
2	Producto	Son los productos que vende la máquina y tiene datos como nombre, precio, cantidad disponible y si dona al FOPRE.
3	Estado de compra	Resumen de totalidad en cantidades compradas y dinero total de la compra, además de incluir el precio de la donación al FOPRE.

2.2. Señale las características de las entidades descritas:

Ejemplo:

CRÉDITO	VALORES POSIBLES	TIPO DE DATO (C++) Y EXPLICACIÓN
Ingreso	Valores enteros mayores que 0	Int= Almacena datos enteros del crédito
Compra	Valores enteros mayores que 0	Int= Almacena datos enteros de la compra, luego esto se restará al crédito total.

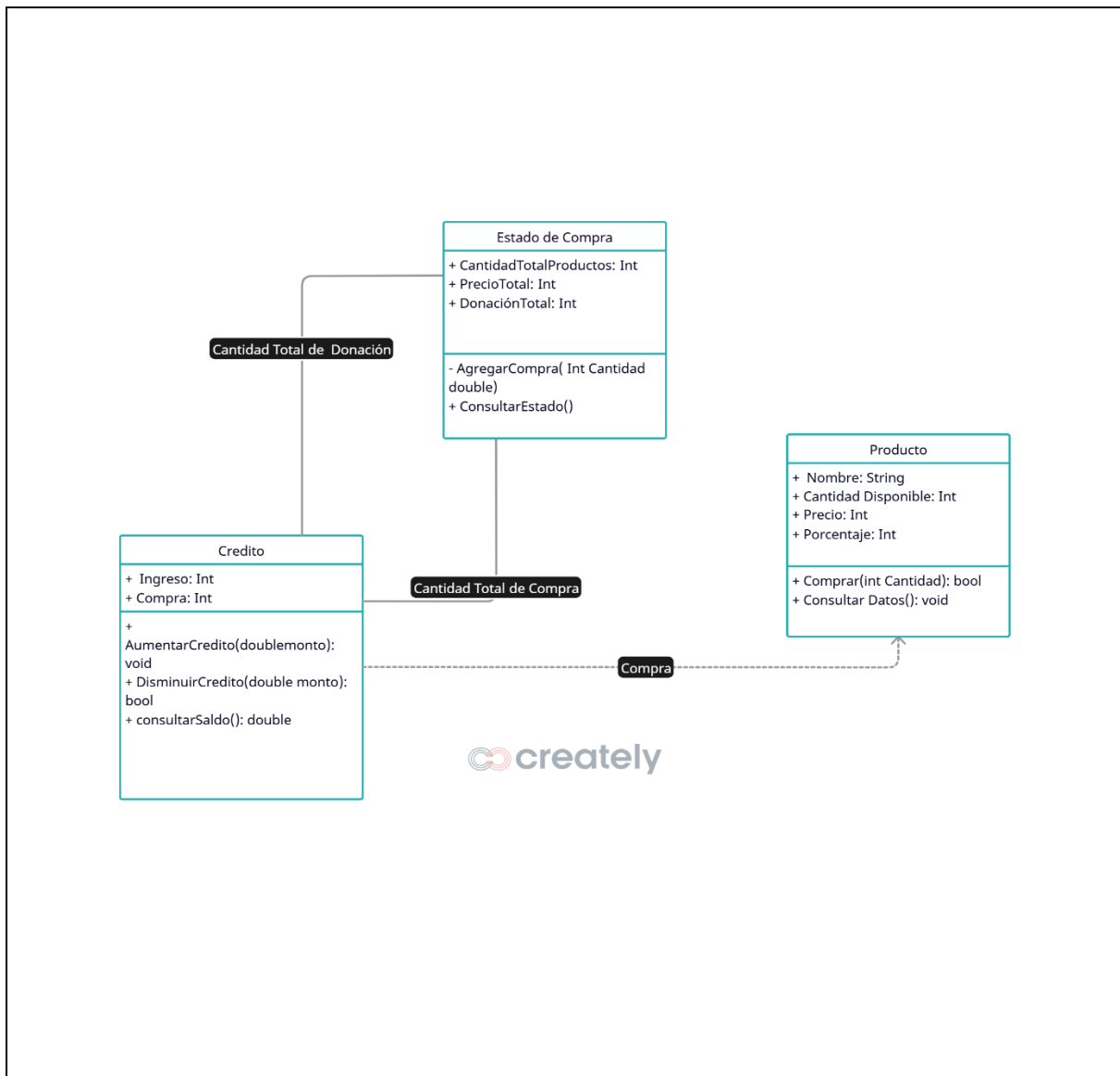
PRODUCTO	VALORES POSIBLES	TIPO DE DATO (C++) Y EXPLICACIÓN
Nombre	Cadena de caracteres	String= Almacena el nombre del producto.
Cantidad Disponible	Valores enteros mayores que 0	Int= Almacena la cantidad disponible del producto para ser mostrada en diferentes listas.
Precio	Valores positivos superiores a cero o cero	Int= Almacena el precio del producto.
Porcentaje de donación	Valores positivos superiores a cero o cero	Int= Almacena el porcentaje de donación al FOPRES en caso de que lo tenga.

ESTADO DE COMPRA	VALORES POSIBLES	TIPO DE DATO (C++) Y EXPLICACIÓN
Cantidad total	Valores positivos superiores a 0	Int= Almacena la cantidad total de productos en la compra actual.
Precio total de la compra	Valores positivos superiores a 0	Int = Almacena el precio total de la compra actual.
Donación al FOPRES	Valores positivos superiores a 0	Int = Almacena el total de donación al FOPRES.

2.3 Establezca las relaciones entre las entidades de forma lógica, en un esquema gráfico, estableciendo las entidades y las relaciones (investiga: Diagrama E/R) (Pág. 21-22):

Por favor utilizar solo uno de los siguientes recursos en línea

- <http://createely.com/Draw-UML-and-Class-Diagrams-Online> (Entity Relationship UML)
- <https://www.gliffy.com/examples/flowcharts>
- <https://cacao.com/signin>
- <https://online.visual-paradigm.com/es/solutions/free-flowchart-maker/>
- [https://www.goconqr.com/es/users/sign\\_up](https://www.goconqr.com/es/users/sign_up)

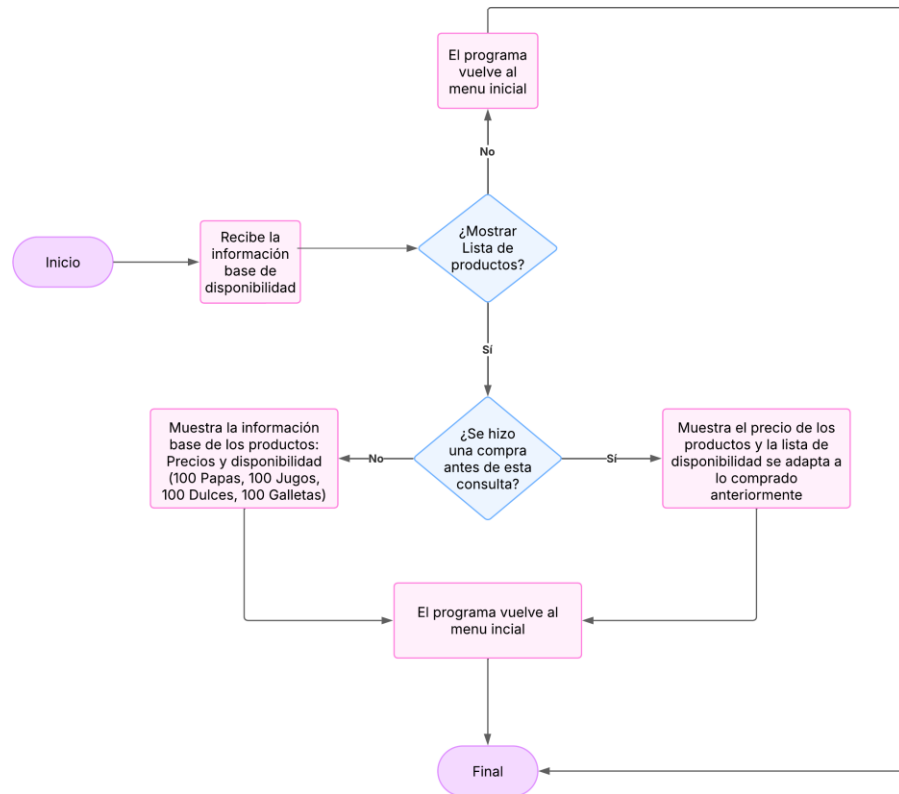


## DISEÑO:

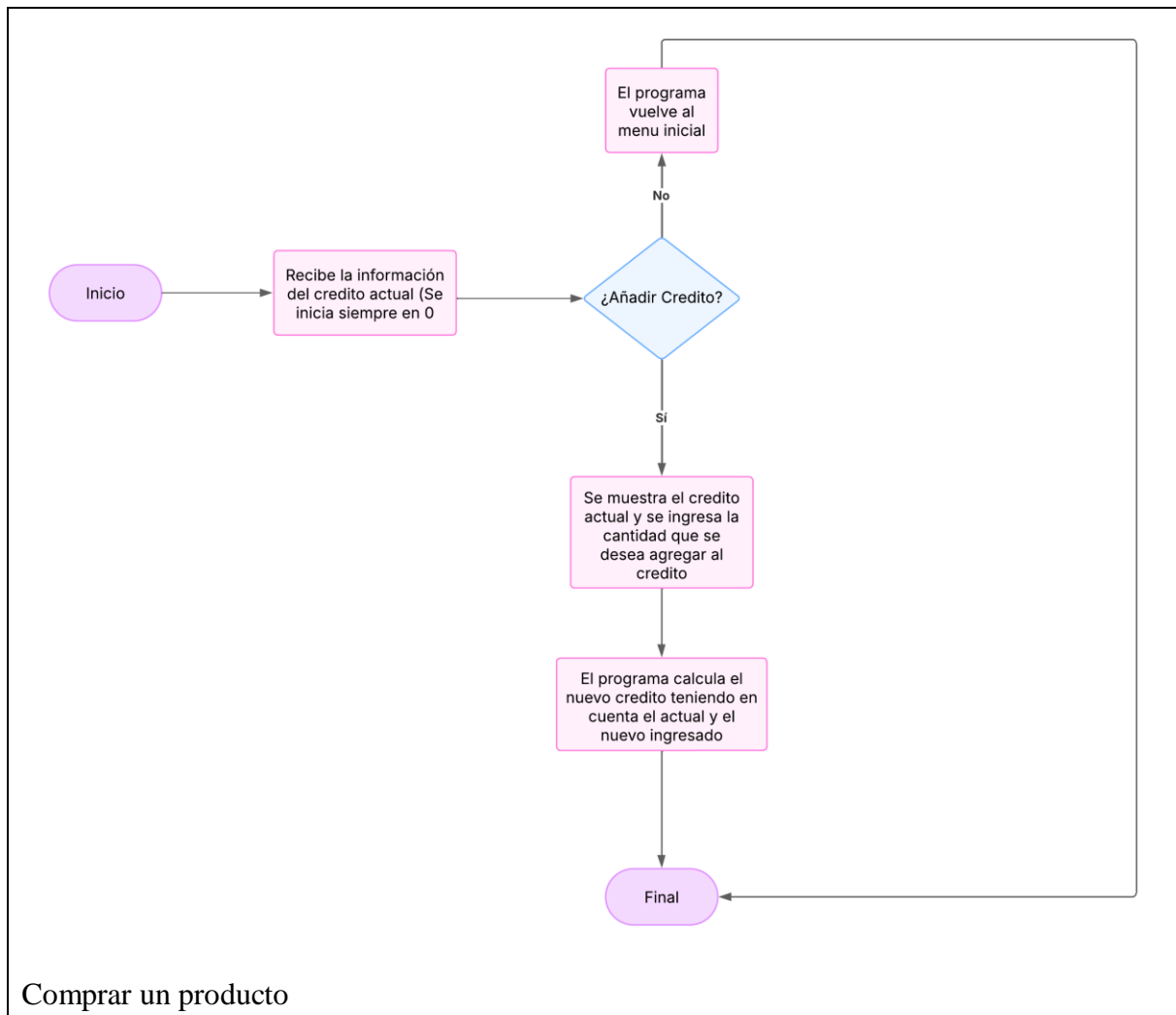
2.4 Por cada requerimiento funcional desarrollado en el numeral 1.2, crea un diagrama de flujo:

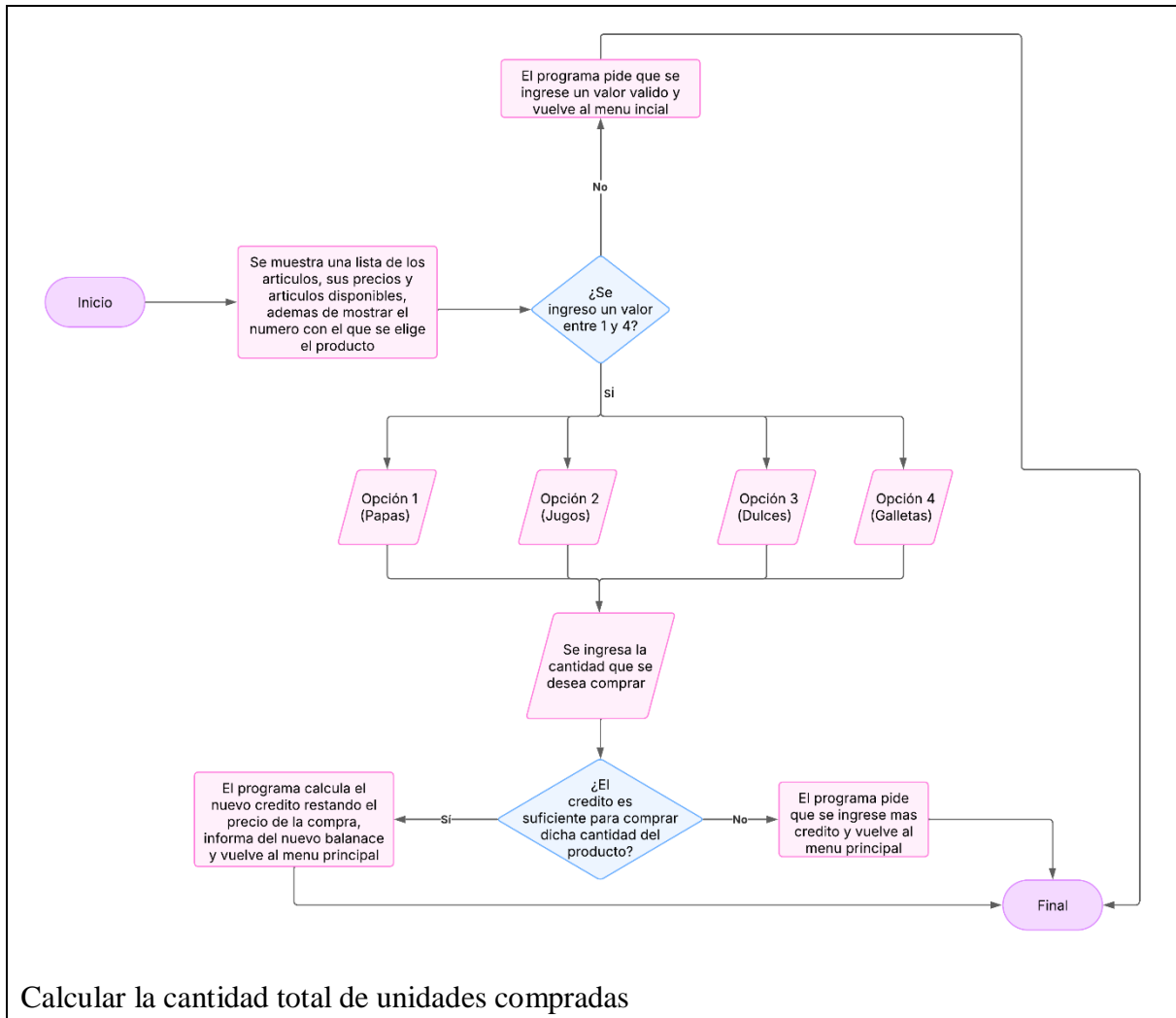
- <https://www.gliffy.com/examples/flowcharts>

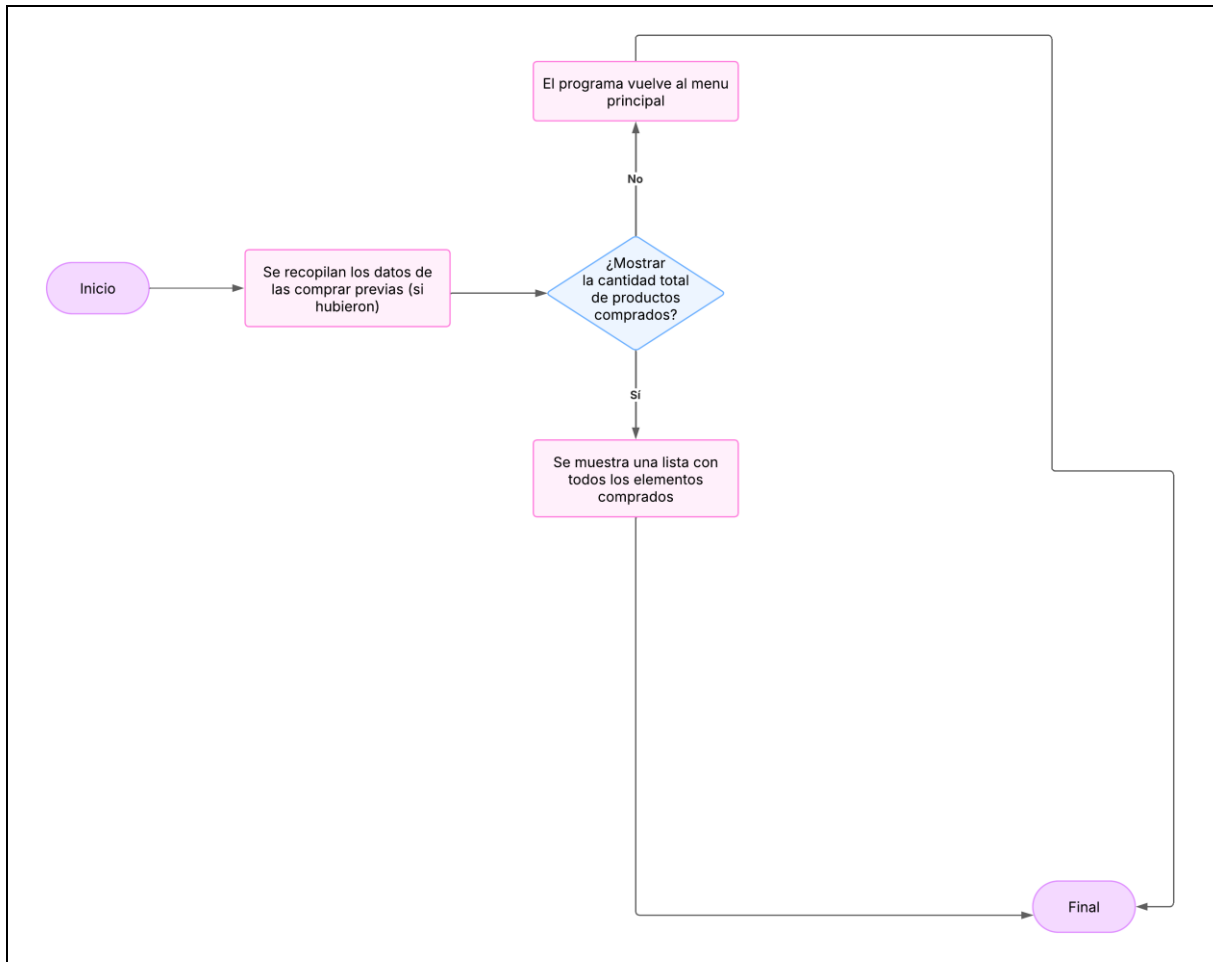
### Visualizar Información de productos



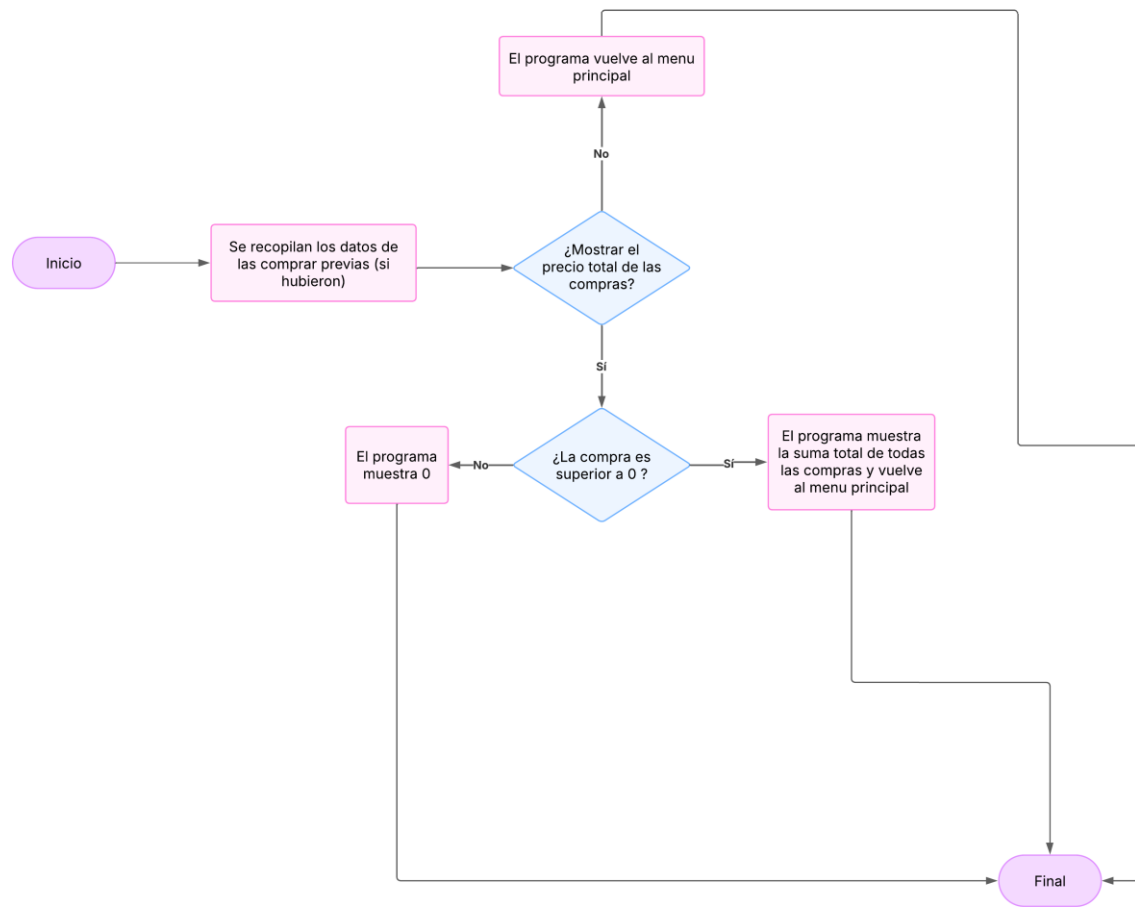
### Agregar Credito a la Maquina







## Calcular valor total de las compras





## Consultar producto mas comprado

