

- 1) Desarrollar un sistema para el ingreso de productos de la ferretería "La Tuerca".
- 2) El mismo admitirá productos en tres categorías: Herramientas, Máquinas y Otros.
- 3) Todos los productos deberán ser ingresados con un nombre, un costo e indicando su tipo.
- 4) En todos los productos se podrá acceder a un informe impreso con los datos del punto anterior.
- 5) En el caso de las máquinas y de las herramientas, además, se podrá verificar la garantía ingresando la marca. Si la misma es "Stanley" la garantía será de 12 meses. De no ser así, la garantía será de 6 meses.
- 6) De las máquinas se podrá calcular su consumo en KWH ingresando la potencia de la máquina y las horas de uso promedio de la misma.
- 7) En caso que el usuario ingrese un producto en la categoría "otros" se le permitirá que ingrese una descripción del mismo.

Más allá de resolver el programa desde la lógica de la herencia de clases trabajar la usabilidad con el conjunto de herramientas que venimos viendo en todo el curso. No hace falta que el programa almacenen los objetos creados.