



Trabajador_almacén

Tiene atributos como nombre, num_id y la orden (strings), además el paquete (objeto de clase Paquete que recibe por medio de la aplicación) y una fecha de entrega, específicamente los días (int). Básicamente tiene 3 métodos, que son:

- **recibir el pedido:** muestra el paquete ya con la etiqueta y afirma que está recibido.
- **fecha de entrega:** con la librería para números random, muestra los días en los que llegará el pedido.
- **enviar paquete:** muestra la confirmación del envío y agradece la compra.

Lo que me gusto de este proyecto fue el hecho de poder poner en práctica mis conocimientos de la programación orientada a objetos, es decir, ya no fue como antes que solo hacía un código con alguna funcionalidad establecida, tuve que pensar muy bien que quería lograr basándome en relacionar todo con una aplicación al mundo real. Aprendí que toda creación de alguna aplicación, por ejemplo, las más famosas como Amazon, necesitan de un proceso para existir, y POO es muy útil para definir la utilidad y características del programa. Pienso que sería bueno seguir mejorando las relaciones que se generan entre las clases propuestas, practicamos bastante composición, pero sería bueno utilizar más agregación, pero creo que realmente nos quedó un buen proyecto, tal vez solo dar más métodos para el cliente, como quitar algún producto si es puesto por equivocación. Por último, lo que me gustó más fue seguir practicando el trabajo en equipo, donde mi compañero y yo nos organizamos bastante bien, creo disfrute bastante hacer el UML porque es como la base de todo. Y mi parte menos favorita fue el aplicar la composición, porque las clases ya estaban hechas con sus respectivos métodos pero luego hubo problemas ya al poner en las variables de instancia objetos de otras clases.