

[Reskilling 1] POO - JUnit

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Java	Medio
Nombre del proyecto: Reskilling 1: POO y JUnit	Tema: Generar una solución basado en una aplicación Java ejecutable desde consola
Objetivos del proyecto:	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de un proyecto Java - Encapsulamiento - Herencia - Polimorfismo - Junit
Descripción del ejercicio	
<p>Introducción</p> <p>La empresa YoTeLoLlevo tiene como objetivo realizar traslados de envíos desde un punto a otro, usando para ello diferentes tipos de vehículos. De cada vehículo se desea saber su modelo y marca; en la empresa existen dos tipos de vehículos: motos y bicicletas; de las motocicletas se desea conocer su patente y año de fabricación, mientras que de las bicicletas se requiere saber las dimensiones de sus ruedas.</p> <p>Cada vehículo le pertenece a un trabajador de la tienda, de quienes se desea saber al mismo tiempo el nombre, RUN y teléfono. Por último, considere que se debe tener registro de cada pedido, específicamente el día, hora, nombre cliente, dirección inicio, dirección fin, comuna, monto y asociarlo al vendedor que realiza.</p> <p>Cada clase debe tener un número que la identifique de forma única. Al mismo tiempo, debe tener uno o más constructores según sea necesario, sus métodos de acceso y modificadores, y el método toString().</p> <p>Problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrolle un proyecto Java; todas las acciones a realizarán serán vistas por consola - Debe crear todas las clases indicadas en el problema - Debe tener, además, una clase que tenga un método main() que desencadene las acciones. - Al iniciar el programa, se deben crear tres listas vacías: una de pedidos, una de vehículos y otra de vendedores. - A la lista de vendedores se le deben asignar al menos tres objetos por defecto, de forma manual. - Este programa debe contar con seis funciones básicas: - Agregar vendedor - Agregar moto 	

<ul style="list-style-type: none">- Agregar bicicleta- Registrar pedido- Calcular total ganado- Salir del programa- Las funciones anteriores deben ser accedidas desde un menú principal, el cual debe desplegar todas las opciones antes mencionadas de forma repetitiva, hasta seleccionar la opción última del menú.		
Contribuciones		
Requerimientos de los participantes		
Conocimientos previos <ul style="list-style-type: none">• Java• Algoritmos• Programación Orientada a Objetos	Actitudes para el trabajo	Valores Tiempo de resolución. Aprendizaje en base a casos
Objetivo General de Aprendizaje	Generar una instancia de repaso de temas vistos anteriormente	
Objetivos particulares	<ul style="list-style-type: none">- Creación de proyecto Java- Analizar conceptos de la POO	
Duración del proyecto	Tres horas	
Sugerencias bibliográficas para la investigación		