**Taller 30032023**

**Punto 1. Veterinaria “Happy Pet”**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**Se requiere una aplicación que permita llevar el registro de las mascotas que visitan la veterinaria “Happy Pet”, además de calcular el servicio ofrecido y mostrar datos de la mascota atendida. Para lo cual se debe diseñar el siguiente formulario.

Deben tener en cuenta el desarrollo en Java bajo la arquitectura a tres capas (MVC)

El servicio recibido por la mascota se calcula teniendo en cuenta las tarifas que se muestran en la siguiente tabla.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Servicio/Tamaño** | **Pequeño** | **Mediano** | **Grande** |
| Baño Completo | 15.000 | 25.000 | 30.000 |
| Aplicación Vacunas | 5.000 | 5.000 | 5.000 |
| Corte Pelo | 5.000 | 10.000 | 15.000 |
| Corte Uñas | 2.000 | 4.000 | 6.000 |

**Rubrica de Evaluación:**

* Arquitectura MVC (Valor: 1.0)
* Formulario completo y visible (Valor: 1.0)
* Calcular servicio y mostrar en el panel de resultados (Valor: 1.0)
* Guardar datos de la mascota en un ArrayList (Valor: 1.0)
* Mostrar datos de una mascota especifica (Usar el código para recorrer el listado) (Valor: 1.0)

**Punto 2. Elecciones Colegio Alegría de Estudiar**

El colegio “La alegría de estudiar” requiere un programa que permita llevar a cabo las elecciones 2021 de personero estudiantil y de representantes de grado (Un representante por cada grado, del grado 6 al grado 11); para ello se necesita información de los candidatos a la personería como su nombre, grado, grupo, apellido, lema y numero de tarjetón. Cada candidato a personería selecciona un animal como su mascota, las mascotas son animales que tienen identificación, nombre, genero, edad y cualidades. Las macotas pueden ser de tres tipos de animales: Aéreos, terrestres y acuáticos.

De los candidatos a Representante de grado se requiere su nombre, apellido, grado, grupo, lema, numero de tarjetón y su fórmula. La fórmula es un estudiante que lo acompaña en el proceso.

Para representante o para personero se deben mostrar dos (2) opciones para elegir; además del como el *voto en blanco*. El *voto nulo* resulta de aquel estudiante que no escoge candidato y tampoco escoge el voto en blanco.

El programa debe permitir ejercer el derecho al voto por personero y por representante de grado. (Cada estudiante solo debe votar por un representante y por un personero).

**Requerimientos:**

**RF1:** Mostrar las opciones a elegir tanto para personería como para representante de grado

**RF2:** Mostrar el personero elegido para 2021

**RF3:** Mostrar los candidatos elegidos por cada grado para el 2021

**RF4:** Se requiere conocer el candidato a personería y a representante de grado con menor votación

**RF5:** Se requiere conocer la población electoral (Cantidad de votos por candidato+ votos nulos+ votos en blanco)

**Punto 1:** **Realice análisis y diseño.** Entregue el diagrama de clases que corresponde al enunciado ente documento Word (utilice la herramienta StarUML) **(Valor 2.5)**

**Punto 2. Codificación:** resuelva en lenguaje de programación JAVA y en la herramienta NeetBeans los requerimientos: **(Valor 2.5)** (Cada requerimiento tiene un valor de 0.5)

**Nota:** Para este punto no se requiere GUI