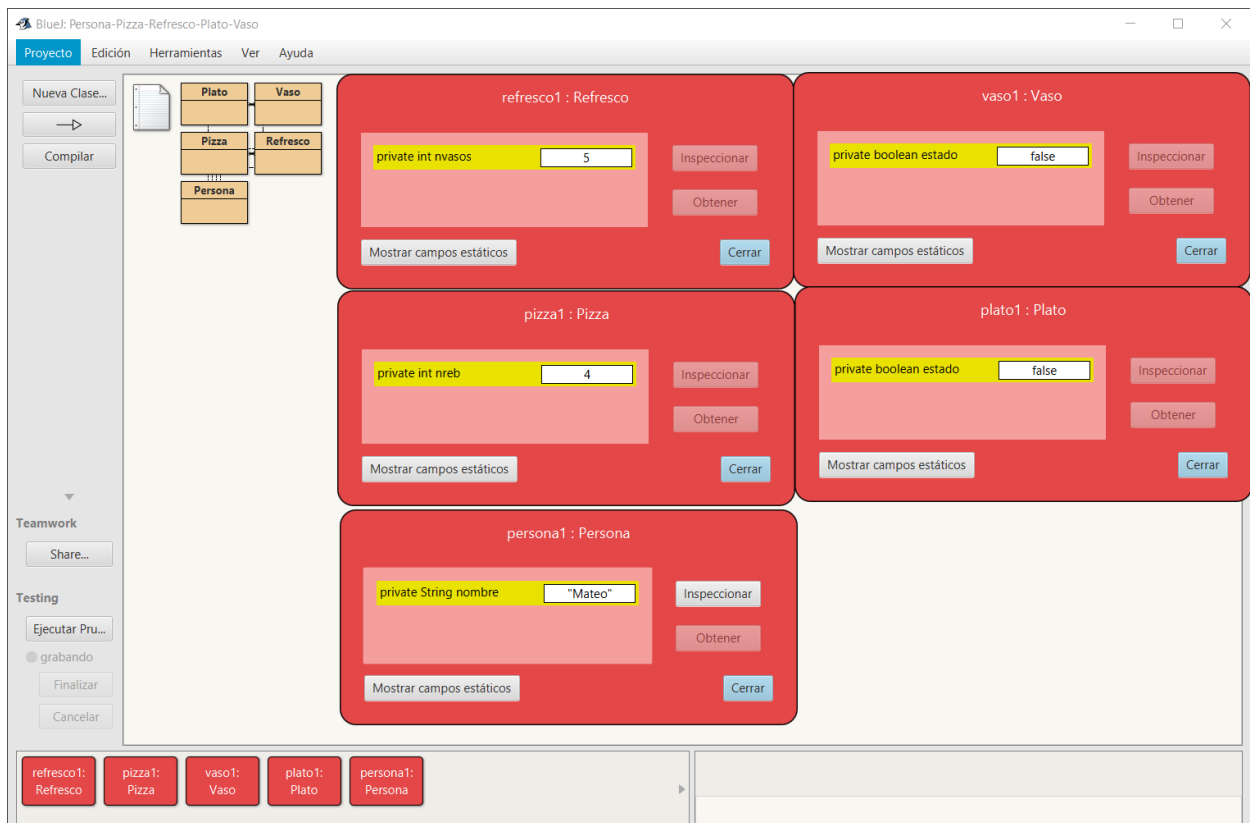


PRUEBA DEL CÓDIGO PERSONA-PIZZA- VASO- REFRESCO-PLATO

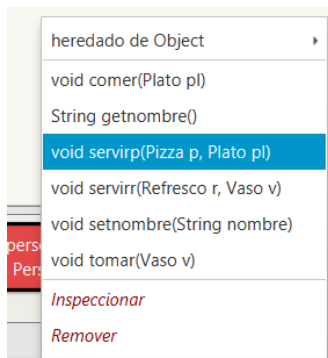
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS(POO)

José Ángel García García
21-2-2019

PERSONA SE SIRVE PIZZA EN UN PLATO, CADA QUE SE SIRVE PIZZA EL NÚMERO DE REBANADAS DISMINUYE, PARA SERVIRSE EL PLATO DEBE ESTAR VACÍO. UNA PERSONA SE SIRVE REFRESCO EN UN VASO, PARA SERVIRSE EL VASO DEBE ESTAR VACÍO, CADA QUE SE SIRVE EL REFRESCO DISMINUYE, CUANDO LA PERSONA COME PIZZA DEJA SU PLATO VACÍO Y LO MISMO CUANDO TOMA REFRESCO.

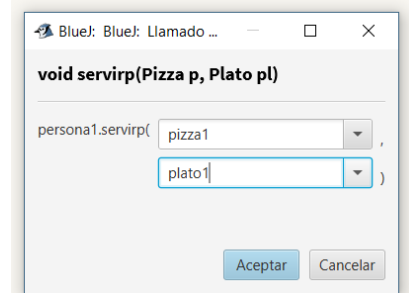


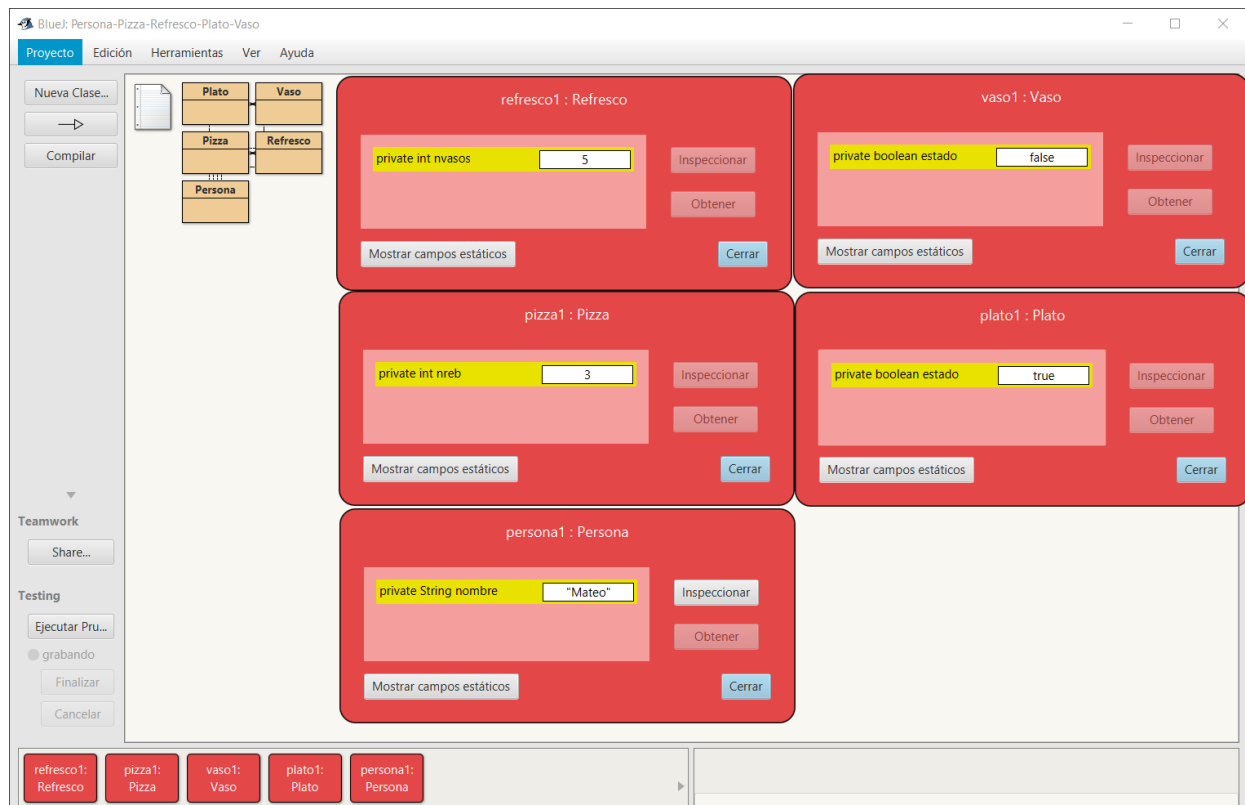
Lo primero es crear los objetos de cada clase, como podemos observar en la imagen. Para el objeto de la clase plato y vaso, se utiliza el tipo de dato boolean, aclarando que true en este programa es tomado como “plato lleno” y false se considera “plato vacío”, por lo tanto, en los objetos plato y vaso, estos se encuentran vacío, la pizza contendrá 4 rebanadas y el refresco tendrá una capacidad de 5 vasos de contenido.



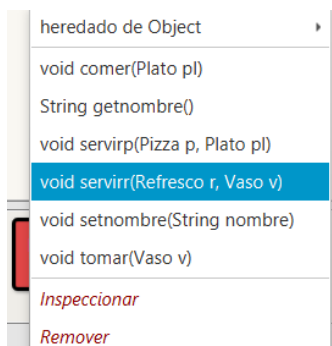
Procedemos a ejecutar el método servir pizza (servirp), que necesitara de la pizza y de un plato, por lo que nosotros debemos darle los argumentos que necesita.

Los argumentos son pizza1 y plato1, para poder ejecutar el método, el cual hará cambiar el estado del plato y modificará el número de rebanadas en la pizza.



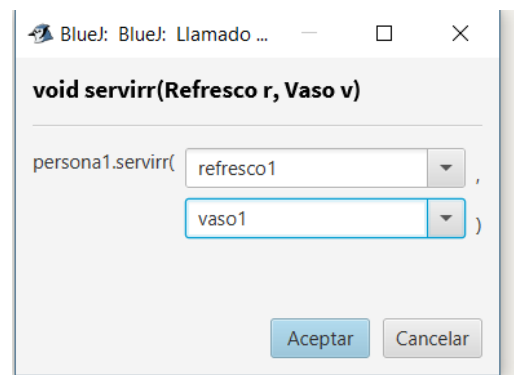


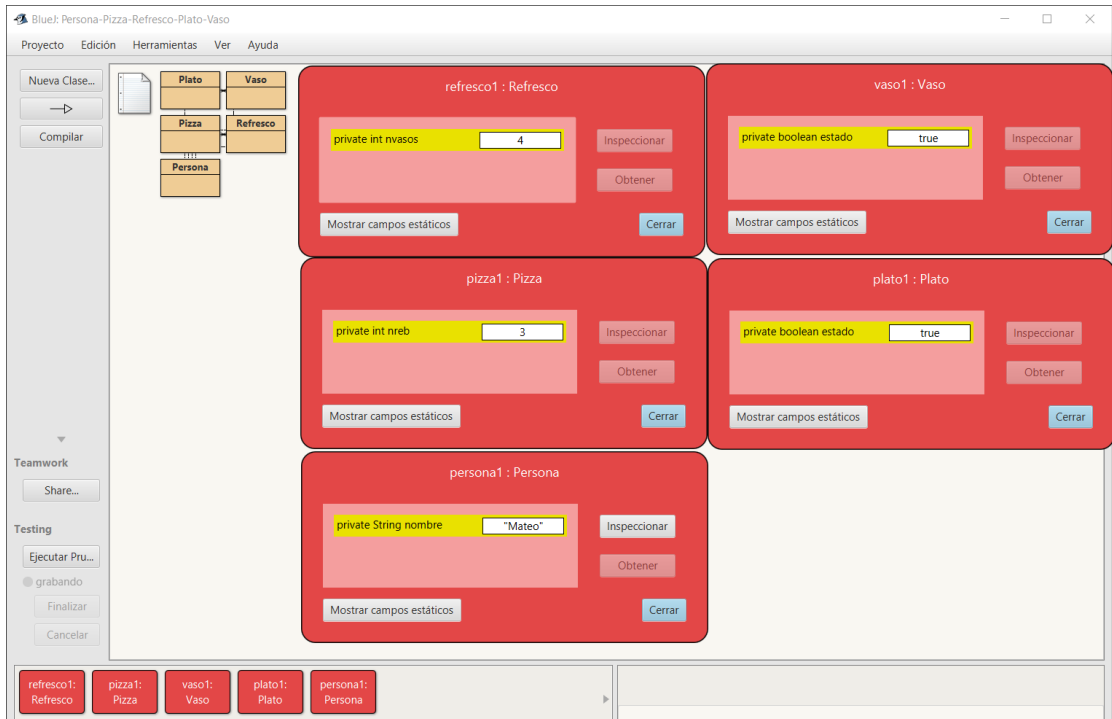
Después de ejecutar el método servir pizza, esta cambiara el número de rebanadas de la pizza y como podemos observar este número cambio, al iniciar el programa tenia el valor de 4 y ahora tiene 3, pero también cambio el estado del plato, el cual en un inicio era false y ahora true, por lo que ahora el plato si se encuentra lleno y no vacío como en el principio; en otras palabras, la persona “Mateo” se sirvió un rebanada de pizza.



Ahora procederemos a ejecutar el método servir refresco (servirr), que tiene como parámetros el refresco y el vaso. Nosotros le introducimos los argumentos para que el método se pueda ejecutar de la manera correcta.

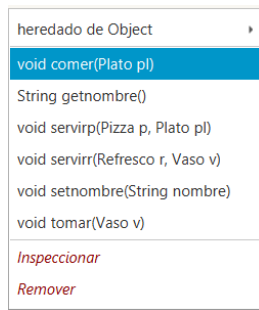
Los argumentos son refresco1 y vaso1, los que son necesarios para que la persona pueda llevar a cabo la acción.



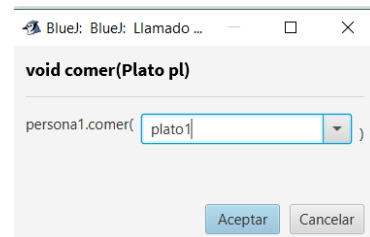


Después de ejecutar el método servir refresco, el número de vasos que tiene el refresco cambiara, va a disminuir, como se ve en la imagen, cambio de 5 a 4, y el estado del vaso cambiara de true a false, esto indica que paso de estar vacío a estar lleno.

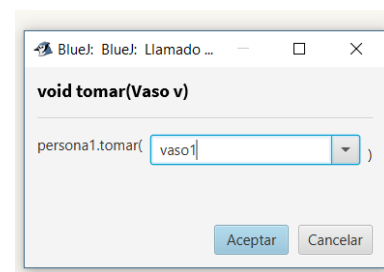
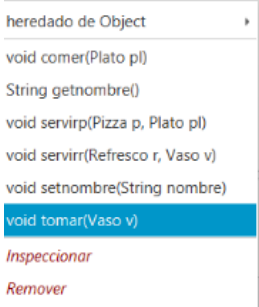
Partiendo que ahora los platos se encuentran “false”, es decir, se encuentran llenos, procedemos a ejecutar los métodos comer y tomar.

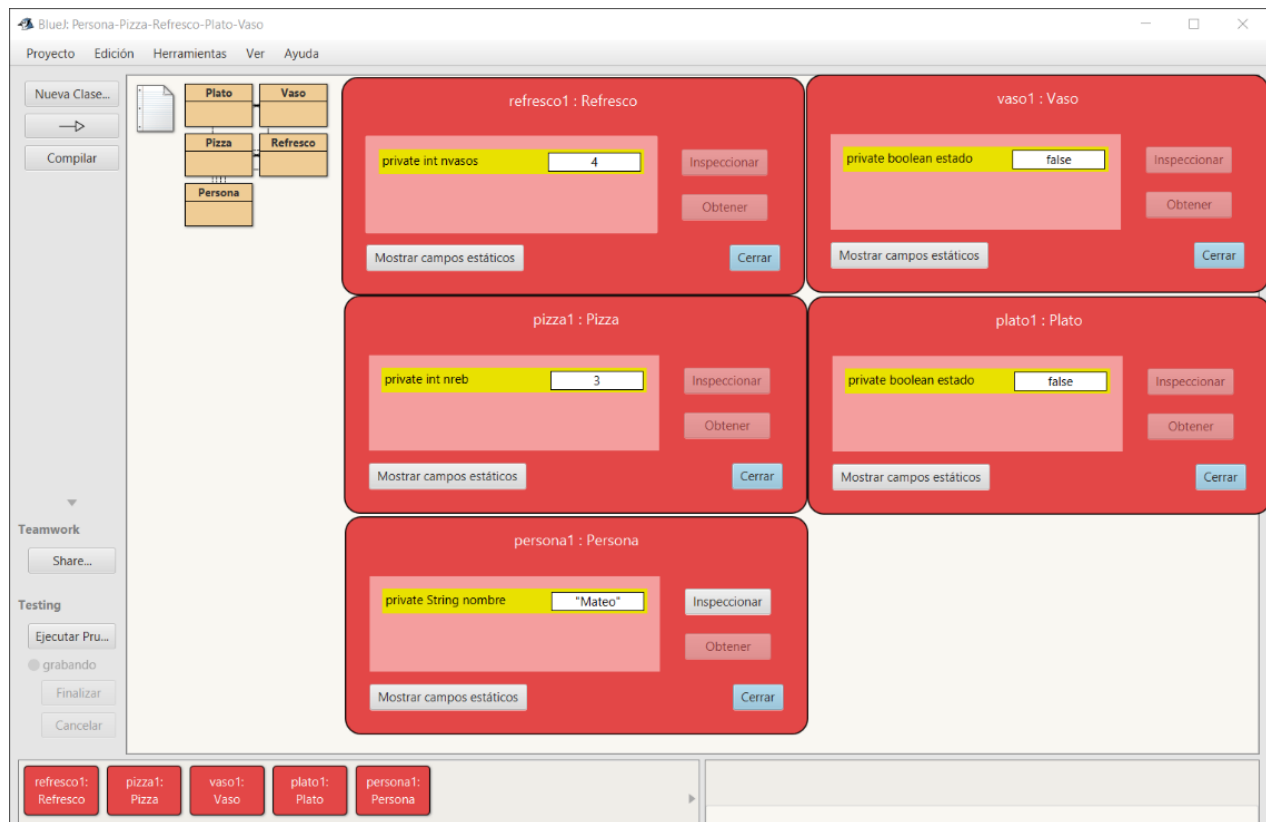


Para el método comer necesitaremos como parámetro el plato, por lo tanto, vamos a darle el argumento de plato1, para que se ejecute de la manera correcta.



De igual forma ejecutamos el método tomar, que tiene como parámetro un vaso, por lo que le mandamos como argumento el vaso1.





Una vez ejecutados todos los métodos se ha terminado el programa, por la imagen se puede comprobar que su funcionamiento es el correcto, se observa que el estado del plato y del vaso volvieron a ser “vacío”, ya que después de servirse pizza se la comió, dejando vacío el plato, de igual forma ocurrió con el refresco, después de ser tomado refresco, el vaso quedo vacío; la pizza disminuyo una rebanada y el refresco disminuyo un numero de vaso.