



AYUDANTÍA N°5 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Ayudantes

Daniel Durán – Nicolás Rojas

Semana del 14 al 18 de abril, 2025.

ACTIVIDADES

Actividad 1:

Steam suele dar ciertos juegos en ofertas cada cierto tiempo, como buen jugador sueles revisar los juegos en oferta buscando los mejores titulares con las mejores ofertas. En tu desesperación decides hacer un programa que reciba un txt con todos los juegos en oferta que contiene su % de oferta y su puntuación del 1 al 10, el txt se llama **Steam.txt** y tiene el siguiente formato:

ID;NombreJuego;Oferta;Puntuacion

ID: Identificador único.

NombreJuego: Nombre del juego.

Oferta: Oferta del juego.

Puntuación: Valoración del juego.

Debes crear un menú con las siguientes opciones:

- Buscar juego por ID o Nombre.
- Mostrar lista de los juegos (esto debe ser calculando su valor de oferta/puntuación)
- Agregar juego
- Salir

Para calcular la oferta/puntuación es con la siguiente formula:

$\text{Puntuación} * \text{Oferta} * 0.8$

Consideraciones:

- Usar POO.
- Usar ArrayList.

Actividad 2:

La tienda “**Electronic Boy**” necesita un sistema que gestione sus productos electrónicos.

Para gestionar los productos que tiene y las ventas que se han realizado, la tienda le entrega tres archivos de texto que contienen la información, el cual sigue el siguiente formato:

Productos.txt: codigo;nombre;categoria;precio;cantidad_en_stock
Ventas.txt: código_venta;rut_cliente;código_producto;cantidad_vendida;fecha_venta
Clientes.txt: rut;nombre;dirección;código_venta

Se le pide a usted construir un programa que permita lo siguiente:

- Registrar un producto.
- Realizar venta.
- Consultar productos en stock.
- Generar reportes.
- Salir del programa.

Se le solicita:

- a) Modelo de dominio.
- b) Diagrama de clases.
- c) Código del programa.

Consideraciones:

- El código debe tener control de errores.
- Al iniciar el programa, los datos de los txt deben ser cargados