

Tomas de decicion de taller 1

Ronald Yesid Diaz Pardo - 202111309 - r.diazp@uniandes.edu.co

Aplication.java:

- Para facilitar el proceso de obtencion de la informacion en la consola, se deicidio que esta contenga variables de direcciones de archivos, una instancia de restaurante y la informacion ya cargada de los menus, combos e ingredientes.
- El menu consiste de una sola opcion de procedimiento en la que se le pregunta al usuario si quiere maximo 2 productos de la lista y una lista de ingredientes que sean elejidos, y fue hecho de esta manera ya que en la vida real al momento de hacer un pedido solo se necesita saber cual es el menu y tomar la decision, ya que dar mucha informacion no es algo bueno.
- El metodo de mostrar menu es un 3 en 1 debido a que para que el proyecto se adapte al diagrama UML proporcionado, solo se debia de tener una funcion que mostrara el menu.

Restaurant.java:

- La razon por la cual las variables de pedidos, ingredientes y combos sean listas es entendible, pero que la variable de menu base no lo sea se debe a que esta fue usada como un tipo de base de dato que nos permitio obtener el precio de cada elemento del combo, ya que estos no lo incluyen.
- Los metodos de agregar ingrediente y de remover ingrediente fueron adicionados debido a que el diagrama UML no mostraba una relacion clara a la hora de seleccionar que ingredientes agregar o eliminar y sobre como hacerlo.

Combo.java:

- El metodo para obtener los elementos del combo no se encontraba dentro del UML, sin embargo se decidio mejor agregarlos debido a que es necesario para ls operaciones en al consola y Restaurante.java, ademas de que los valores de estas eran privados.

Comun a todos los archivos .java:

- El tipo de variable de los precios que proponia el UML no era decuado ya que al momento de calcular el IVA se obtendria un valor tipo float, por lo que la mejor decicion era tomar las variables de precio como double.