

Programación III- Clase 6

Ejercicios:

Para para cada ejercicio definir atributos públicos, privados (al menos uno). No se considerará completo su resolución si no los definen.

1. Plantear una clase Club y otra clase Socio. La clase Socio debe tener los siguientes atributos: nombre y la antigüedad en el club (en años). La clase Club debe tener como atributos 3 objetos de la clase Socio. Definir un método para imprimir el nombre del socio con mayor antigüedad en el club.
2. Crea un sistema de tienda en línea con clases como "Producto", "Carrito" y "Cliente". Un objeto "Carrito" puede contener una lista de productos que el cliente ha agregado, y el objeto "Cliente" puede tener un objeto "Carrito" asociado. Implementar métodos para agregar clientes a la tienda, agregar productos al carrito, calcular el total de la compra y procesar el pago.
3. Desarrolla un sistema de gestión de proyectos con clases como "Proyecto", "Tarea" y "Miembro del equipo". Un objeto "Proyecto" puede tener una lista de objetos "Tarea", y cada "Tarea" puede asignarse a uno o varios objetos "Miembro del equipo". Los miembros del equipo pueden acceder a las tareas asignadas y actualizar su estado (realizado o pendientes). Puedes implementar métodos para agregar tareas al proyecto, asignar miembros del equipo y realizar un seguimiento del progreso del proyecto (listado de tareas realizadas o pendiente).
4. Crea un sistema de almacén con clases "Producto" y "Proveedor". Un objeto "Almacén" puede contener una lista de objetos "Producto", y cada "Producto" puede tener un objeto "Proveedor" asociado. Implementar métodos para: agregar productos al almacén, agregar proveedores al almacén, mostrar los productos que venden al almacén los proveedores y gestionar el inventario del almacén (altas de productos y modificaciones de precio y listado de productos sin stock).
5. Desarrolla un sistema de redes sociales con objetos como "Usuario", "Publicación" y "Comentario". Un objeto "Usuario" puede tener una lista de objetos "Publicación", y cada "Publicación" puede tener una lista de objetos "Comentario". Puedes implementar métodos para que los usuarios publiquen, comenten en publicaciones y realicen interacciones sociales como "me gusta". La red social necesita conocer los usuarios registrados.