

EXAMEN PARCIAL PROGRAMACION III – PARTE 2:

Planteo General:

Se desea implementar un sistema de Pedidos OnLine. Según el diagrama de clases se cuenta con una clase Persona con los siguientes datos: apellido (String), nombre (String), dni (long), fechaNacimiento(Date) y dirección (String).

De ésta, extiende la clase Usuario, y posee el atributo: nombreUsuario (String).

La clase Usuario tiene definida una relación de asociación con la clase CarritoCompras, y ésta clase tiene como atributos cantidadMaximaDeltems (long) y fechaCreacion (Date).

Cuando un usuario ingrese al sitio, se creará su carrito de compras para empezar a almacenar hasta 10 productos que se deseen adquirir.

Consignas:

1. Ingrese a Eclipse y utilice como workspace uno nuevo llamado parcial_2016, dentro del disco D.
 2. Cree un proyecto Java, utilice su apellido, seguido de la inicial de su nombre, para colocarle por nombre al proyecto.
 3. Dentro de ese proyecto cree 2 paquetes: logica, grafica.
 4. Dentro del paquete logica:
 - 4.1. Crear las clases: Persona, Usuario.
 - 4.2. Usuario va a extender de Persona.
 - 4.3. Crear la clase CarritoCompras.
 - 4.4. Colocar los atributos a cada clase según se indica en el planteo general.
 - 4.5. Crear dentro de la clase Usuario un método constructor, que setee el atributo nombre de Usuario solamente.
 - 4.6. Agregar en la clase Usuario un atributo de tipo CarritoCompras, para reflejar la relación de asociación.
 - 4.7. Agregar en todas las clases los métodos correspondientes para obtener y asignar valores a sus atributos.
 - 4.8. Declarar en la clase CarritoCompras un método llamado ingresarCantidadMaxima, que reciba como argumento un valor de tipo entero, y retorne un valor booleano, que sea true si el argumento es menor o igual a 10, y false en caso contrario.
 5. Crear dentro del paquete grafica una clase visual llamada Principal.
 - 5.1. Debe contener un menú de barra. con la opción Consultas y dentro de ésta, los ítems Catálogo de Productos, Carrito de Compras y Salir.
 - 5.2. El ítem Salir debe permitir finalizar la aplicación.
 6. Dentro del paquete grafica crear la clase visual llamada PantaCarrito, dicha ventana debe tener las siguientes funcionalidades:
 - 6.1. debe contener un cuadro de Texto en donde se ingrese el nombre de Usuario, y otro cuadro de texto donde se ingrese una cantidad.
 - 6.2. Debe contener asimismo un botón de comando “Comprar”, cuando se oprima dicho botón se debe:
-

EXAMEN PARCIAL PROGRAMACION III – PARTE 2:

- 6.2.1. crear un objeto Usuario, utilizar el constructor del punto 4.5. y pasarle el nombre de usuario ingresado por pantalla.
 - 6.2.2. crear un objeto CarritoCompras, e invocar el método ingresarCantidadMaxima pasándole como argumento la cantidad ingresada por pantalla. Si el método devuelve false mostrar en un cuadro de texto no editable un cartel de advertencia “Cantidad supera al máximo del carrito”.
 - 6.3. Esta pantalla se debe ejecutar cuando se oprime el ítem de menú “Carrito de Compras”.
-