

Práctica 3

Curso 2020 – 2021

Descripción de la aplicación.

Se desarrollará una aplicación sencilla para gestionar puestos de perritos calientes. Un puesto vende perritos calientes, una salchicha dentro de un pan. Cada puesto lleva un registro de la cantidad de salchichas y panes que tiene, para saber cuántos perritos puede vender.

Se han identificado las siguientes clases:

1. La clase **PuestoPerritos**. Esta clase modela el comportamiento del puesto de perritos calientes. Almacena la cantidad de panes y salchichas que tiene, puede recibir suministros y también puede informar de la cantidad de perritos que puede hacer con el stock disponible.
2. La clase **GestorPuestos**. Es la clase principal que contendrá el método **main ()**. Crea los puestos de venta de perritos y los gestiona.

La práctica consistirá en gestionar varios puestos de perritos calientes que se colocan en la feria de las fiestas de la localidad:

- El programa principal recibirá como argumentos el nº de puestos, el número de panes y el número de salchichas del que disponen inicialmente. El número de panes puede ser distinto del número de salchichas. El valor de estos argumentos se imprimirá por pantalla. A efectos de implementación, los puestos se almacenarán en un array.
- En cada puesto se venderán perritos. El número de perritos que se vende en cada puesto será un número aleatorio entre 0 y el máximo que pueden preparar. Al finalizar la feria el gestor debe

comprobar la cantidad de panes y salchichas que hay en cada puesto y reponer hasta alcanzar el valor inicial.

- Al finalizar la feria se debe imprimir por pantalla los perritos vendidos por cada puesto y los perritos vendidos en total.

La descripción detallada de estas clases (con sus correspondientes métodos) se suministra mediante el *javadoc* al que se puede acceder desde el Moodle de la asignatura, junto al enunciado de esta práctica.

IMPORTANTE: para aprovechar la sesión de trabajo de laboratorio, es importante haber realizado previamente la lectura detallada del enunciado y del *javadoc* de la práctica.

Desarrollo de la práctica

Se recomienda seguir los siguientes pasos:

1. Crear el proyecto eclipse llamado ***practica3***.
2. Codificar la clase ***PuestoPerritos*** e incluirla en el proyecto.
3. Codificar la clase ***GestorPuestos***, que incluye el programa principal, incluyéndola también en el proyecto.

.