

Diego Rosado Cabrera  
Tecnologías, para el Internet  
Tarea 01

## 1. Modelo Vista Controlador

Primero recordemos que es el modelo vista controlador, , tomando en cuenta que este es un patrón de diseño que hará que dividamos nuestro programa en 3 partes principales los cuales son

- a **Modelo** : Es aquel que va contener los datos y la funcionalidad de la aplicación
- b **Vista** : Es el encargado de como se vería nuestra aplicación
- c **Controlador** : Es la encargada de manejar y responder las solicitudes del usuario , procesando la información necesaria que se necesita para que el programa funcione

Esto lo utilizamos , para que el código sea más legible y además fácil de actualizar ya que de esta manera tiene una estructura mayormente legible.

## 2. Separación de clase

Para poder hacer un buen modelo vista controlador separaremos nuestro programa en 10 diferentes clases para lograr un buen diseño

### 2.1. Vista

Esta sección solo hablaremos de las 4 clases que conforman a la sección de vista

- a **Menú compras:** Esta clase unicamente se dedicara mostrar los precios de los productos que tenemos a la venta.
- b **carrito compras** : En esta clase se encargara de mostrar lo que hemos comprado hasta el momento en la parte de el menú
- c **confirmación compras:** Esta clase mostrara todo lo que se guardo en el carrito de compras y para preguntar por
- d **Ticket:** La ultima clase de esta sección lo único que hace es decir que su pago fue procesado y si quieren ver el seguimiento de su paquete

### 2.2. Modelo

Esta sección consta de 3 clases las cuales son :

- a **Datos almacén:** Esta parte al ser parte de el modelo se dedica a que el usuario pueda hacer todas las operaciones como vacear el carro agregar cosas al caro de compra entre otras.

- b **Creador cuenta:** En esta lo único que hacemos es recibir la información de todo lo que se compro para poder hacer la cuenta final o regresarte al menú principal
- c **cobro:** Sirve para poder verificar que todos los datos sean correctos para la compra.

### 2.3. Controlador

Esta sección tiene las ultimas 3 clases que manejaremos para poder usar nuestro proyecto

- a **Almacén:** Esta clase su objetivo es poder guardar el número de objetos que tenemos y sus respectivos precios
- b **Carro Compra clientes:** Sirve para que guarden todos los objetos, que el cliente ha decidido comprar
- c **Objeto:** Esta es un clase donde guardaremos el nombre de los objetos que deseamos y el precio que esto tiene

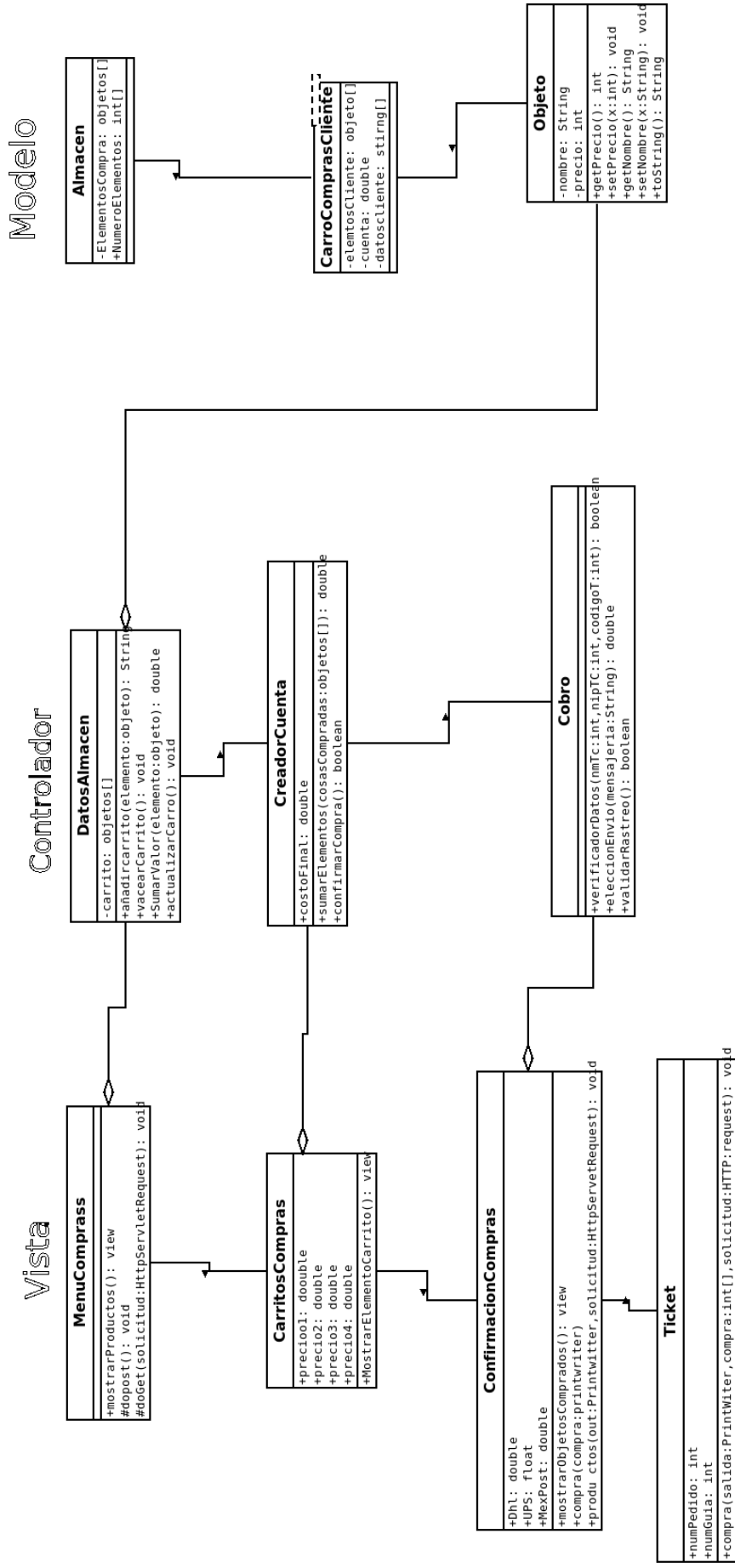


Figura 1: Mi Figura