

## Guía de Trabajos Prácticos N° XVI – POO 5

### Ejercicio 1

Un Shopping desea administrar toda la información de sus locales. Los locales que pertenecen al Shopping se clasifican en:

- Tiendas de ropas, pudiendo ser estas tiendas para mujeres, hombres o mixtas.
- Locales de comida, estos pueden ser bares o comedores.
- Locales de librería.

Cada local tiene un nombre, un horario y un conjunto de empleados. Además, del local se desea saber la cantidad de metros cuadrados que ocupa y su ubicación (piso - local). Puede que un local sea una combinación, por ejemplo Tienda de Ropa y Librería.

Cuestiones a resolver:

- Informar la cantidad de bares del shopping, detallando el nombre, ubicación y la cantidad de m2.
- Informar todos los locales de un piso pasado como parámetro. Detallar igual que el anterior mas la clasificación. Si tiene mas de una clasificación detallarla (Ropa – Librería)

### Ejercicio 2

Implementar un sistema que represente una Botonera que está compuesta por una serie de botones. Cuando un Botón se pulsa, cualquier otro que esté pulsado se debe liberar.

La clase botonera debe implementar el método toString mostrando el estado de cada botón que la integra (PULSADO + . NO PULSADO -).

El constructor de la clase Botonera debe recibir un parámetro del tipo entero que represente la cantidad de botones que la integran.

Una prueba de ejecución seria:

```
Botonera b = new Botonera(5);  
System.out.println("Inicialmente :"+b);  
b.pulsar(3);  
System.out.println("Se pulsa el 3:"+b);  
b.pulsar(1);  
System.out.println("Se pulsa el 1:"+b);
```