

# Programación Orientado a Objetos (Herencia y Relaciones)

Emmanuel Velez Lopez  
Docente: Alejandro Rodas Vásquez  
Universidad Tecnológica de Pereira

16 de abril de 2024

## Introducción

Una de las claves para realizar este proyecto es aplicar el concepto de modularidad en la construcción de la Arquitectura de Software que soporta la aplicación.

## 1. Requerimientos Funcionales

Usted ha sido contratado para realizar un sistema de facturación para una tienda agrícola. Donde cada factura (o Pedido) está compuesto de los productos que serán comprados.

Esta tienda solamente maneja Productos de Control (Fertilizantes y Controles de plagas) y medicina para animales de granja, precisamente antibióticos.

Los Productos de Control tendrán como características un registro ICA, el nombre del producto y la frecuencia de aplicación (es decir, cada cuanto periodo se aplica el producto. Cada 15 días, cada 30 días, etc) así como también el valor del producto. Tenga en cuenta que el Control de Plagas y el Control de Fertilizantes son *un tipo de* Productos de Control, donde el primero tiene como característica un periodo de carencia (es el tiempo legalmente establecido, expresado usualmente en número de días que debe transcurrir entre la última aplicación de un fitosanitario y la cosecha) y el segundo la fecha de la última aplicación de este Producto.

Por otro lado, en la tienda se venden antibióticos para bovinos y porcinos donde las características de este producto son: nombre del producto, dosis (entre 400Kg y 600Kg), tipo de animal al que se le puede aplicar (Bovinos, caprinos o porcinos) y precio.

Tenga en cuenta que al ser una tienda agrícola los Clientes (con atributos nombre y cédula) son habituales por lo tanto el mismo cliente puede tener dentro de su historial de

compras, muchas Pedidos (o Facturas) asociadas. Una Factura como tal debe tener fecha en que se realizó la factura y el valor total de la compra.

Tenga en cuenta que todos los atributos de las clases son *obligatorios*. Con esta información puede diseñar los *casos de prueba*.

## 2. Requerimientos de la Arquitectura de Software

Esta aplicación debe de ser construida bajo los siguientes parámetros arquitectónicos:

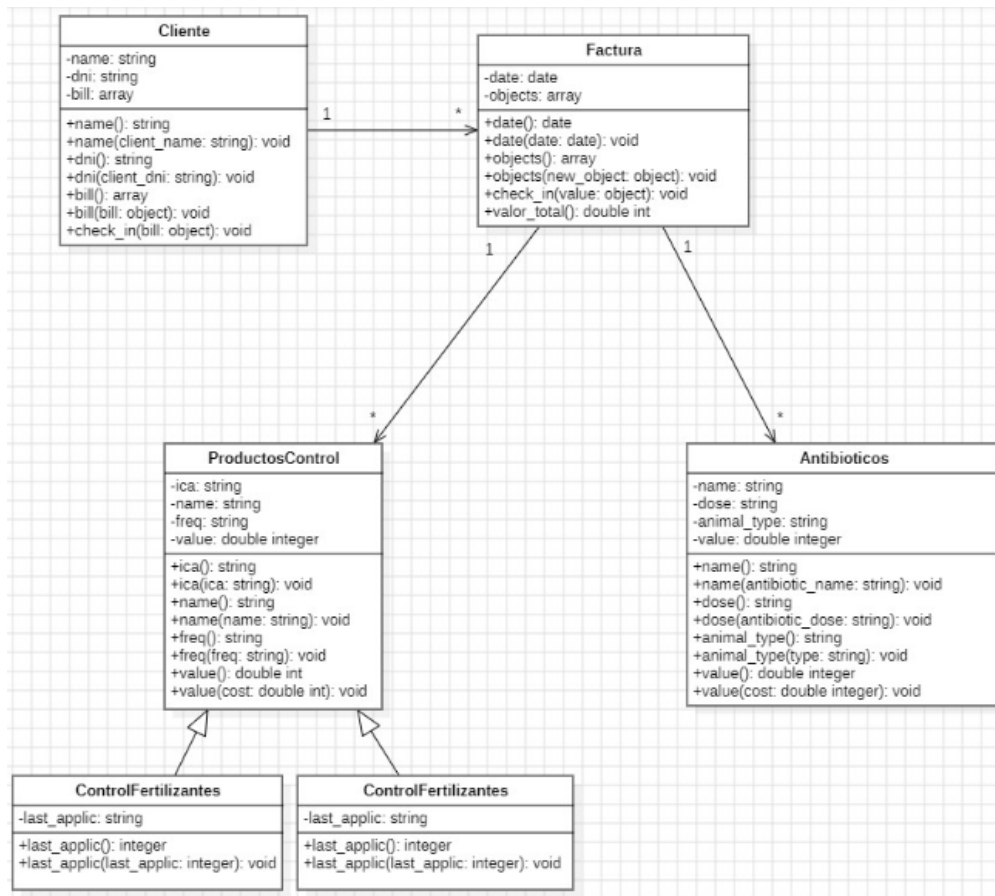
1. Los componentes para separar responsabilidades (Modelo, Test).
2. Utilicen el concepto de *Módulos y Namespace*.
3. Cada *Clase* debe de estar en un archivo separado dentro del *Componente* de *Modelo*.

## 3. ¿Cómo realizo la entrega?

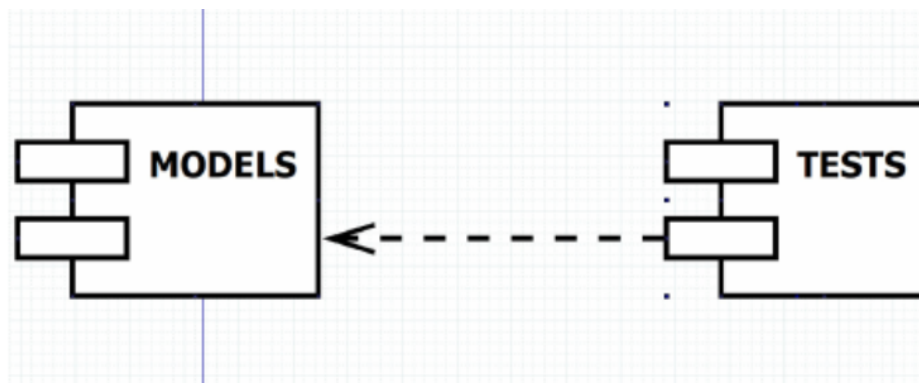
1. Usted debe de entregar el código fuente en su repositorio de *github*.
2. Pantallazos donde se corrobore que las pruebas unitarias han pasado.
3. Pantallazos donde se corrobore el uso del **debug**. En estas imagenes de debe de observar la composición del objeto. Es decir, se evidencia que el objeto *x* tiene *asociado n insntacias* del objeto *y*. Lo mismo con la herencia.
4. Realizar el Diagrama de Clases y Diagrama de Componentes.

## 4. Evidencias

### 4.1. Diagrama de Clases



### 4.2. Diagrama de Componentes



### 4.3. Pantallazos Pruebas Unitarias

```
[Running] python -u "c:\Users\Acer_Aspire3\Desktop\PROGRAMACION\PARCIAL2_PORTE1\pruebas\test_cliente.py"
-----
Ran 1 test in 0.000s

OK

[Done] exited with code=0 in 0.213 seconds
```

### 4.4. Pantallazos Debug

