

EVALUACIÓN 1	
ASIGNATURA	PGY2121 – DESARROLLO DE SOFTWARE DE ESCRITORIO
PROFESOR	
SECCIÓN	
NOMBRE	

PUNTAJE MÁXIMO	27 puntos	NOTA
PUNTAJE OBTENIDO		
FECHA		
DURACIÓN	120 minutos	

INDICACIONES GENERALES

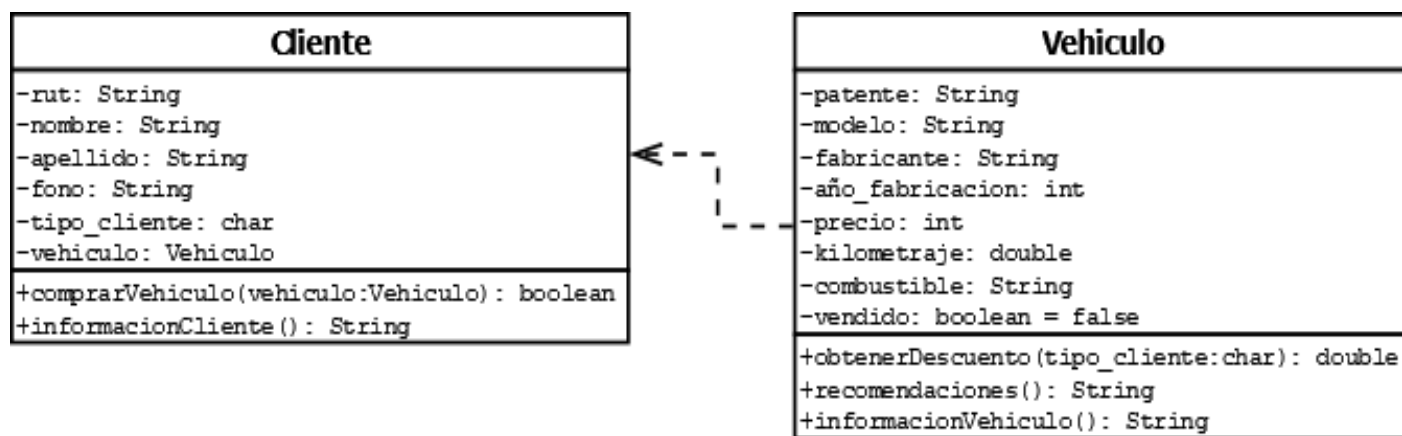
La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.

ENUNCIADO

Una automotora, se encuentra en una etapa de expansión, por lo que busca una transformación digital razón por lo cual han decidido contratar los servicios del mejor profesional del área, para que desarrolle un sistema que permite almacenar la información de los clientes y los vehículos disponibles para la venta.

Para la venta de los vehículos se requiere la información básica del cliente y del vehículo. Considere que cada cliente puede comprar un solo vehículo.

Desarrolle el programa según se indica en el siguiente esquema:



El método **obtenerDescuento**, debe retornar el porcentaje de descuento que obtendría un cliente al comprar el vehículo. Hay que considerar que, si el cliente es Nuevo, el % descuento debe ser mayor a si el cliente es Antiguo. A su vez considere que si el precio de vehículo es mayor a \$15.000.000 de pesos el descuento será un 5% extra solo para los clientes Antiguos. Los porcentajes de descuento deberá establecerlo a su criterio.

El método recomendaciones, debe retornar una “recomendación de cuidado” según el tipo de combustible. Por ejemplo, si el combustible es DIESEL => “Considere revisar inyectores cada 20.000 kms”.

En el caso del método **comprarVehiculo**, este método permite adjudicar un vehículo a un cliente, solo se puede realizar esta operación si el vehículo no está vendido. Además, considere que al realizar esta operación el precio del vehículo se debe modificar según el tipo de cliente (N o A). El nuevo valor deberá ser modificado del valor original al igual que el estado del vehículo (vendido).

Importante, ambas clases deben tener constructores, accesadores y mutadores.

Finalmente, deberá crear una clase que contenga el método “main”, en la cual deberá crear 2 vehículos y 3 clientes. Pruebe la funcionalidad de su código, intentando vender los vehículos a cada cliente mostrando la información de cada cliente con el vehículo que compró.

Recordar que se debe programar en Java aplicando todas las convenciones aprendidas en clase asociadas a sus atributos, métodos y nombre de packages.

Crear la carpeta Nombre + Apellido + Sección, para enviar al terminar el desarrollo, además de guardar para evitar problemas con el equipo, no olvide colocar su nombre en el comentario correspondiente.