

# Ejercicios TypeScript -1

1. Nos encontramos realizando un programa para un e-commerce de una ferreteria.

Para este proyecto nos comentan que los que utilizaran este programa son : el administrador, dos empleados y los usuarios.

Estos participantes tienen las siguientes responsabilidades o capacidades:

**Administrador:**

- Ingresar nuevos productos
- Autorizar descuentos.

**Empleados:**

- Efectuar pagos de productos
- Responder dudas del cliente

**Usuarios:**

- Realizar consultas
  - Efectuar compras
- a. Realizar las clases de los involucrados en el programa
  - b. Realizar las instancias para el administrador (Romina), los empleados (Roman,Julia) y algún usuario.
  - c. Agregar a las clases restricciones para que solamente el administrador pueda cambiar los descuentos de los productos pero que los usuarios y los empleados puedan verlo.

2. Teniendo en cuenta el punto anterior, les pedimos generar los objetos de los productos de la ferretería con TypeScript. En este caso solo le vamos a pedir que creen 3 de ellos : martillos, clavos y alambre.

Estos objetos constan de las siguientes propiedades :

- marcas ( un array con dos marcas para cada objeto).
- cantidad del producto (stock)
- precio
- un booleano que nos indica si tiene descuento o no
- en el caso de los clavos, tiene una propiedad que indica los tipos de clavos que tiene la ferretería: anillados, cabeza ancha, cabeza plata y de vidriero.

Para generar estos objetos, les vamos a pedir que creen tambien su type.