

DIAGRAMA UML

Clase Vehiculo

Atributos:

- Un arreglo de caracteres, en el cual se agregarán los servicios que se realizará a el mismo.
- Tipo, un serie de caracteres el cual significará el tipo de vehiculo que es.

Metodos:

- Constructor: para asignarle un tipo.
- AgregarServicio: para añadir un servicio a la lista de servicios que se le realizarán.
- CalcularTiempo: calculará el tiempo total que se llevará en realizar todos los servicios.
- Los respectivos Getters para acceder a cada uno de sus atributos.

Clase Cliente

Atributos:

- Nombre: String donde se guardará el nombre del cliente.
- Vehiculo: el vehiculo del cliente.
- Completado: valor que mostrará si ya se realizaron o no los servicios.

Metodos:

- Cliente: constructor para asignar un nombre y un vehiculo.
- Los Respetivos getters y setters para acceder y modificar los valores de cada atributo.

Clase Persona:

Atributos

- Nombre: String del nombre de la persona.
- Arreglo de Clientes: para tener un historial de todos los clientes que este empleado atendió.
- Ocupado: valor que verifica si el empleado está ocupado.

Metodos:

- AgregarCliente: Permite agregar un cliente a la lista de clientes que atendió o atenderá el empleado.
- Persona: el constructor par asignarle nombre.
- Los respectivos Getters y Setters para acceder y modificar a cada uno de los atributos.

