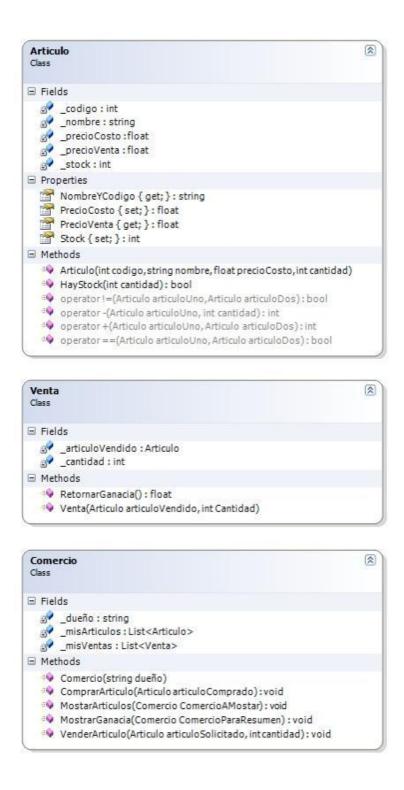
Modelo Primer Parcial Laboratorio II C# - 2016

Se desea realizar el control de comprar y ventas de un comercio, para eso deberemos crear las siguientes clases en un proyecto de tipo Class Library (Entidades):



1) Propiedades:

Nombre Y Codigo: sólo retorna un String que tienen concatenado el nombre y el código del Artículo. **Precio Costo**: Solo permite asignar un nuevo precio de Costo al artículo y asigna el precio de venta sumándole un 30% al costo.

PrecioVenta: asociada al atributo _precioVenta.

Stock: sólo permite asignar un nuevo Stock.

- 2) Constructores: realizar los constructores para cada clase (**Artículo, Venta, Comercio**) con los parámetros que se detallan en la imagen.
- 3) Método **RetornarGanancia**: retorna el dinero que obtuvimos por la venta de la cantidad del Artículo por el precio del mismo.
- 4) Método **HayStock**: retorna un booleano indicando si el Stock de ese Artículo es mayor o igual a la cantidad que recibe por parámetro.
- 5) **Operador** == (Igual): retronara un booleano informando si el nombre y el código de los artículos coinciden al mismo tiempo.
- 6) Método estático **MostrarArticulos**: Recorre la lista de artículos de mi comercio y muestra el nombre y el código de cada artículo.
- 7) Método estático **MostrarGanacia**: muestra la cantidad total de ganancia que se obtuvo en las ventas realizadas en el comercio.
- 8) **operador** + (Mas): retorna un número entero que es el resultado de la suma del stock de los Artículos que recibe por parámetro.
- Ei. Utilización:

ArticuloDeLaLista.Stock = ArticuloDeLaLista + articuloComprado;

- 9) **operador** (menos): retorna un número entero que es el resultado de la resta del stock del Artículo menos la cantidad recibida por parámetro.
- Ei. Utilización:

ArticuloDeLaLista.Stock = ArticuloDeLaLista - cantidad;

- 10) Método **ComprarArticulo**: si el articulo ya existe en el comercio, solo limitaremos la acción a incrementar el stock el articulo existente, de lo contrario agregaremos este producto que recibimos por parámetro a la lista de artículos, (para comparar los artículos utilizaremos el operador' == "y para incrementar el stock utilizaremos el operador "+" los dos sobrecargados anteriormente).
- 11) Método **VenderArticulo**: en este método se recibirá un artículo y una cantidad, si el artículo existe y su Stock es mayor o igual a la cantidad solicitada, esta cantidad será descontada del stock del artículo de nuestra lista, y se deberá registrar la venta en la lista de ventas de mi comercio. (Para comparar los artículos utilizaremos el operador" == "y para disminuir el stock utilizaremos el operador" los dos sobrecargados anteriormente).
- 12) Las clases deben estar en distintos NameSpaces. Se valorará el buen uso de las convenciones al nombrar/invocar a atributos, métodos, etc.

Este es el Main (el alumno lo debe copiar y no se podrá modificar):

```
class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Comercio ElBolicheDeToni = new Comercio("TONI");
            Articulo articuloUno = new Articulo(100, "Sprite", (float)2.5, 10);
            Articulo articuloDos = new Articulo(101, "Fanta", (float)2.5, 10);
           Articulo articuloTres = new Articulo(100, "Sprite", (float)2.5, 25);
            Articulo articuloCuatro = new Articulo(103, "Quattro", (float)2.5, 10);
            Articulo articuloCinco = new Articulo(103, "Pepsi", (float)2.5, 10);
            ElBolicheDeToni.ComprarArticulo(articuloUno);
            ElBolicheDeToni.ComprarArticulo(articuloDos);
            ElBolicheDeToni.ComprarArticulo(articuloTres);
            ElBolicheDeToni.ComprarArticulo(articuloCuatro);
            Console.WriteLine("El Boliche De Tony");
            Console.WriteLine("Vender:");
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloUno, 1);
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloDos, 1);
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloTres, 1);
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloDos, 1);
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloTres, 20);
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloTres, 50);
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloCuatro, 1);
            ElBolicheDeToni.VenderArticulo(articuloCinco, 1);
            Console.WriteLine();
            Comercio. MostarArticulos (ElBolicheDeToni);
            Console.WriteLine();
            Comercio. Mostrar Ganacia (El Boliche De Toni);
            Console.ReadLine();
        }
   }
```

Resultado de consola:

```
El Boliche De Tony
Vender:
El siguiente Producto no tiene stock para la venta!!!
100--SPRITE
El siguiente Producto no Existe en nuestro Comercio !!!
103--PEPSI
Los productos existentes son
100--SPRITE
101--FANTA
103--QUATTRO

la ganancia obtenida es de : 81,25
```