

# Degustar Platos

***Queremos modelar un sistema en el que los cocineros se ocupan de preparar y degustar platos***



Hay diferentes platos:

- Las entradas nunca tienen azúcar y siempre están bien decoradas.
- Los principales pueden tener una cantidad de azúcar o nada, y pueden o no estar bien decoradas.
- Los postres siempre llevan 120g de azúcar, y están bien decorados cuando tienen más de 3 colores.

Por ahora, los cocineros pueden ser reposteros o chefs. Todo cocinero, además de cocinar, también sabe degustar o catar un plato (es decir calificarlo).

- Cada repostero tiene una cantidad de dulce deseado y luego de degustar un plato, otorga una calificación que se calcula como  $5 * \text{la cantidad de azúcar del plato} / \text{cantidad de dulce deseada}$  (máximo 10).
- Un chef al degustar un plato, da una calificación de 10 en caso que esté bien decorado y además tenga hasta cierta cantidad de calorías (definida por cada chef). Lo califica con 0 en caso contrario.

Tener en cuenta que un cocinero puede cambiar de especialidad es decir pasar de ser chef a repostero o de repostero puede pasar a ser chef.

Se pide **diagrama estático** y **codificación completa en Wollok** de los siguientes puntos, utilizando las herramientas del paradigma de objetos:

1. Conocer las calorías de un plato. Las calorías de cualquier plato se calculan como  $3 * \text{la cantidad de azúcar que contiene} + 100$  de base.
2. Catar un plato. Cuando un plato es degustado, se obtiene la calificación que le da el catador.
3. Agregar la especialidad garde manger. El garde manger es como el chef pero cuando no se cumplen las expectativas la calificación que pone es la cantidad de calorías del plato / 100 (máximo 6).
4. Hacer que un cocinero cocine, lo cual crea un plato y lo retorna.
  - a. Los reposteros crean postres con tantos colores como su nivel de dulzor deseado dividido 50.
  - b. Los chefs crean platos principales bien decorados con una cantidad de azúcar igual a la cantidad de calorías preferida del cocinero.
  - c. Los garde manger crean entradas.
5. Existen torneos, que tienen catadores.
  - a. Hacer que un cocinero participe en un torneo: al participar cocina y presenta su plato al torneo.
  - b. Encontrar el cocinero ganador del torneo, que es aquél que haya presentado el plato que obtiene la mayor puntuación del torneo (la suma de las calificaciones individuales de cada catador). *Cuidado: si no se presenta ningún cocinero al torneo, no se puede establecer al ganador y hay que informar de alguna manera al usuario.*