

Para implementar en la galería el pago con tarjeta de crédito a través de pasarelas de pago se creó la clase abstracta “PasarelaPago”. Dicha clase no tiene atributos y solo tiene un método abstracto llamado “registrarPago” que recibe como parámetros tres strings que son el nombre, el teléfono y el número de la tarjeta de crédito de quien realiza el pago. Así mismo, recibe un int que es el monto que se le cobrará al comprador y un boolean que representa si la compra fue aceptada o rechazada.

Luego, para registrar una nueva pasarela de pago se debe crear un archivo en la carpeta “Registro Pasarelas de Pago” y una nueva clase sin atributos en el paquete “pasarelasPago” que herede de la clase “PasarelaPago”. En esta nueva clase se debe sobrescribir el método “registrarPago” para leer y escribir sobre el archivo creado con el fin de llevar el registro de los pagos que se han intentado realizar.

En la aplicación hay dos pasarelas de pago implementadas, PayPal y PayU. Ambas registran los intentos de pagos en un archivo plano en formato .txt, ya que la información que se quiere almacenar no posee una estructura compleja. Del mismo modo, es más fácil, en este caso, usar ese formato de archivo en lugar de otros, como JSON, pues en esencia la manera como se almacenan los registros es una concatenación de cadenas que se realiza mejor sobre un archivo plano.