

INFORME TRABAJO PRÁCTICO: SISTEMA DE CONTRATACIÓN DE SERVICIO DE SEGURIDAD.

Asignatura: Programación 3

Integrantes:

- ❖ iavicoli Nicolas
- ❖ Sandoval Agustin
- ❖ Badaracco lara
- ❖ Gonzales Facundo Nehuen

Introducción:

Este proyecto consiste en el desarrollo de un sistema de contratación de servicios de seguridad, el cual permitirá la gestión de los datos de contrataciones y facturas, así como la generación de reportes y la clonación de facturas. Para su implementación, se seguirán las pautas de una arquitectura de tres capas (presentación, negocio, datos) y se aplicarán diferentes patrones de diseño, como el patrón patrón Factory, patrón Decorator y el doble dispatch.

Para empezar agregamos una clase por cada elemento de la capa de datos utilizado:

- *abonado*
- *datos*
- *domicilio*
- *persona fisica*
- *persona juridica*

Basándonos en la estructura de tres capas, Presentación, Negocio y Datos y para armar la misma y todas sus funcionalidades los separamos en archivos distintos, para una mayor claridad al leer el código y están enlazados de la siguiente manera:

- Contrato: es la interface utilizada para las “contrataciones”
 - Contratación: es una clase abstracta que implementa una interface de Contrato
 - *alarmaComercio*: clase que es un *extend* de la “Contratacion”
 - *alarmaVivienda*: clase que es un *extend* de “Contratacion”

- *DecoAgregados*:clase abstracta que implementa la interfaz Contrato,esta clase actualiza un objeto tipo contrato.
 - *BotonPanico*:clase que es un extend de “*DecoAgregados*”
 - *Camaras*:clase que es un extend de “*DecoAgregados*”
 - *Movil*:clase que es un extend de “*DecoAgregados*”
- *Factura*: Clase que se utilizara para mostrar los datos requeridos por la consigna (la lista de contrataciones del abonado,el abonado en si, el total sin descuento y con descuento)
- *Pago*:clase abstracta que implementa una interface de Contrato, modifica el precio si el pago es efectivo,cheque o tarjeta de crédito
 - *PEfectivo*:clase que es un extend de “Pago” para calcular el pago en efectivo
- *Promocion*: Es una clase abstracta
 - *PromDorada*:clase que es un extend de *Promocion* utilizada para el calculo de la promocion dorada
 - *PromPlatino*:clase que es un extend de *Promocion* utilizada para el calculo de la promocion Platino