

Venta de Computadoras

Instrucciones

Diseñe las clases, y sus relaciones que resuelvan el problema a través de la aplicación de uno o más de los patrones creacionales vistos en clase.

Finalmente cree una aplicación de consola, que simule el pedido de un cliente, al finalizar el pedido, se muestre la información de la PC solicitada.

Narrativa

Se requiere una aplicación de venta y configuración de computadoras personales. Se considera como computadora personal la suma de varios componentes (una unidad central, y varios elementos periféricos). El mínimo imprescindible para que se considere un ordenador es la unidad central, un dispositivo de entrada y otro de salida, pero pueden añadirse todos los que deseemos ofertar o que nos pidan los clientes. Para crearlo habrá que dar esos componentes mínimos y se puede modificar la configuración en cualquier momento añadiendo, quitando o cambiando exclusivamente periféricos. Por último, el precio de venta de la PC es la suma de sus componentes.

Todos los componentes tienen información sobre el nombre del fabricante, el modelo y el precio de venta.

Los dispositivos de entrada que manejamos actualmente son el teclado, el ratón y la tableta gráfica. En todos los casos necesitamos saber el tipo de conector que utiliza (un STRING), y los puertos válidos (arreglo de enteros).

Los dispositivos de salida que disponemos son las pantallas y las impresoras (de inyección y de laser). También tenemos que saber los puertos válidos. Además para las impresoras necesitamos saber el tipo de cartucho o tóner utilizado.

Po último tenemos un dispositivo especial, la pantalla táctil que sirve de dispositivo de entrada y salida simultáneamente.