

ENTREGA 1:

AE1 Burguer_Consola

DESARROLLO DE INTERFACES



Autor: Javier Reyes Álvarez

Titulación: Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Módulo profesional: Desarrollo de Interfaces (Trimestre 1)

| | |
|-------------------|--------------|
| Fecha: 10/11/2023 | Versión: 0_0 |
|-------------------|--------------|

Índice de contenidos

| | |
|--|---|
| Descripción de la estructura de clases | 3 |
| Clase “Producto” | 3 |
| Atributos..... | 3 |
| Constructor..... | 3 |
| Propiedades..... | 3 |
| Clase “Hamburguesa” | 4 |
| Atributos adicionales..... | 4 |
| Constructor..... | 4 |
| Métodos | 4 |
| Clase “Bebida” | 5 |
| Atributos adicionales..... | 5 |
| Constructor..... | 5 |
| Métodos | 5 |
| Clase “Patatas” | 6 |
| Atributos adicionales..... | 6 |
| Constructor..... | 6 |
| Métodos | 6 |
| Diagrama de clases..... | 7 |
| Diagrama de flujo | 8 |

Descripción de la estructura de clases

Clase “Producto”

La clase “Producto” es una clase padre.

Atributos

- **nombreProducto (string):** Almacena el nombre del producto.
- **precio (float):** Almacena el precio del producto.
- **precioBase (float):** Almacena el precio base del producto.
- **precioExtras (float):** Almacena el precio de los extras del producto

Constructor

- **Producto(string nombreProducto):**
Este constructor inicializa el nombre del producto.

Propiedades

- **Precio (float):** Propiedad para obtener y establecer el precio del producto.
- **NombreProducto (string):** Propiedad para obtener y establecer el nombre del producto.

Clase “Hamburguesa”

La clase “Hamburguesa” hereda de la clase Producto.

Atributos adicionales

- **tipoFilete (char):** Almacena el tipo de filete de la hamburguesa (c = cerdo, p = pollo, v = vegana).
- **conTomate (bool):** Indica si la hamburguesa tiene tomate.
- **conQueso (bool):** Indica si la hamburguesa tiene queso.
- **conHuevo (bool):** Indica si la hamburguesa tiene huevo.
- **conCebolla (bool):** Indica si la hamburguesa tiene cebolla.
- **conBacon (bool):** Indica si la hamburguesa tiene bacon.

Constructor

- **Hamburguesa(string nombreProducto, char tipoFilete, bool conTomate, bool conQueso, bool conHuevo, bool conCebolla, bool conBacon)**

Este constructor inicializa los atributos de la hamburguesa y calcula el precio basado en los ingredientes.

Métodos

- **ListarIngredientes():** Devuelve una cadena que lista los ingredientes de la hamburguesa.
- **Propiedades adicionales:** Propiedades para obtener y establecer los atributos adicionales (*tipoFilete, conTomate, conQueso, conHuevo, conCebolla, conBacon*).

Clase “Bebida”

La clase “Bebida” hereda de la clase Producto.

Atributos adicionales

- **conAlcohol (bool):** Indica si la bebida contiene alcohol.
- **conBurbujas (bool):** Indica si la bebida tiene burbujas.
- **sabor (string):** Almacena el sabor de la bebida.

Constructor

- **Bebida(string nombreProducto, bool conAlcohol, bool conBurbujas, string sabor)**

Este constructor inicializa los atributos de la bebida y calcula el precio basado en los ingredientes.

Métodos

- **ListarIngredientes():** Devuelve una cadena que indica si la bebida contiene alcohol o no.
- **Propiedades adicionales:** Propiedades para obtener y establecer los atributos adicionales (conAlcohol, conBurbujas, sabor).

Clase “Patatas”

La clase “Patatas” hereda de la clase Producto.

Atributos adicionales

- **conSal (bool):** Indica si las patatas tienen sal.
- **tipoPatata (string):** Almacena el tipo de patata (patata o batata).
- **tipoDeCorte (string):** Almacena el tipo de corte de las patatas.
- **dressing (string):** Almacena el tipo de aderezo para las patatas.

Constructor

- **Patatas(string nombreProducto, bool conSal, string tipoPatata, string tipoDeCorte, string dressing)**

Este constructor inicializa los atributos de las patatas y calcula el precio basado en los ingredientes.

Métodos

- **ListarIngredientes():** Devuelve una cadena que lista los ingredientes de las patatas.
- **Propiedades adicionales:** Propiedades para obtener y establecer los atributos adicionales (conSal, tipoPatata, tipoDeCorte, dressing).

Diagrama de clases

A continuación, se presenta el diagrama de clases, el cual permitirá visualizar la estructura de clases y la herencia entre clases con mayor claridad.

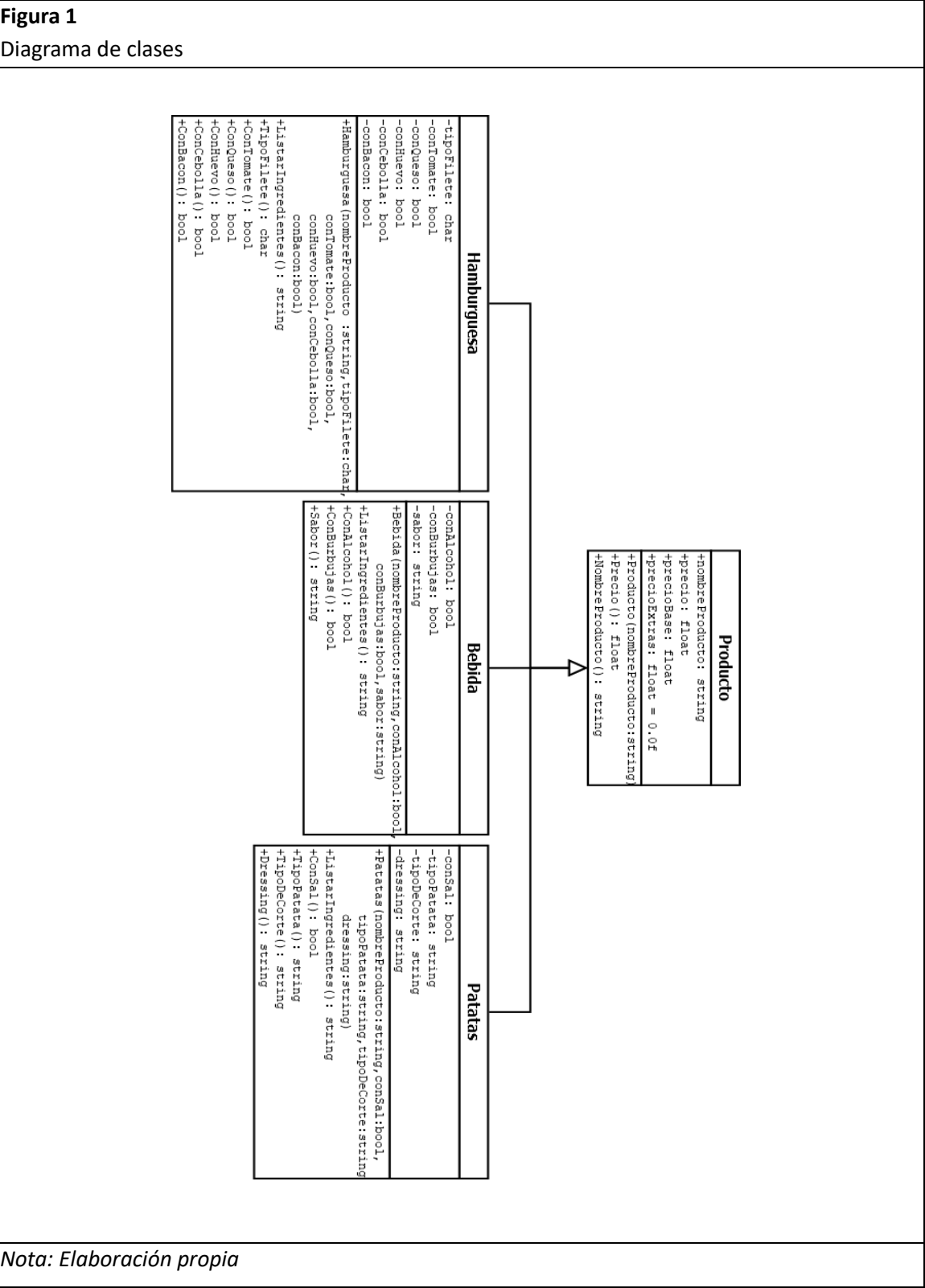
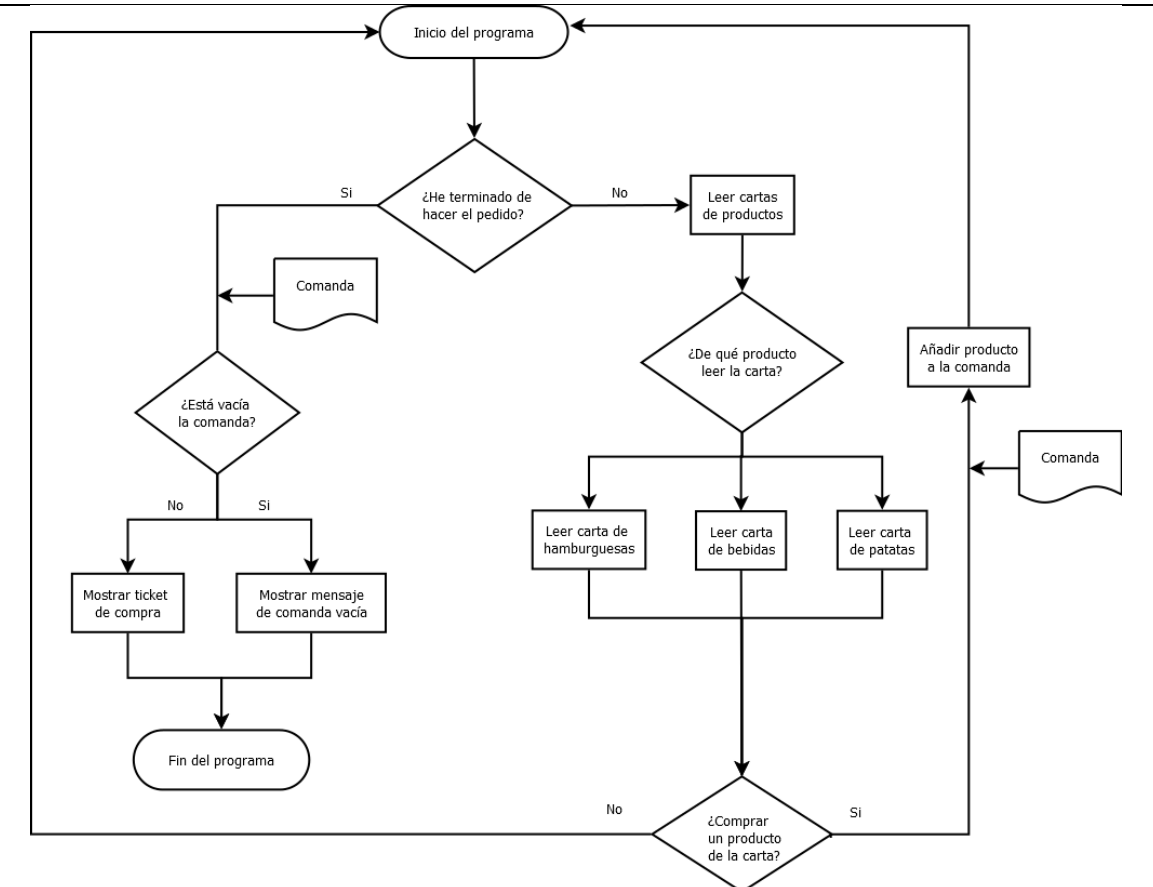


Diagrama de flujo

A continuación, se presenta el diagrama de flujo, el cual permitirá visualizar la secuencia de pasos y decisiones en el flujo de trabajo en la aplicación.

Figura 2

Diagrama de flujo



Nota: Elaboración propia



Javier Reyes Álvarez
Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Desarrollo de interfaces

2023-2024