

# Manual de Usuario

Este programa simula la experiencia de atención en una tienda **D1**. A través de una interfaz de texto, podrás observar cómo los clientes hacen sus compras, se forman en la fila y son atendidos según su prioridad.

No es necesario tener conocimientos de programación para usarlo: solo sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

## Cómo iniciar el programa

Ejecuta el programa con:

```
./d1
```

o, si estás en Windows:

```
d1.exe
```

Al iniciar, aparecerá una pantalla de bienvenida con colores y mensajes que simulan los pasillos de un D1.

## Descripción general





El programa representa tres partes principales:

1. **Carrito de Compras** – donde se almacenan los productos que lleva cada cliente. Cualquier producto se puede poner en el carrito y eliminarlo posteriormente en forma de pila.
2. **Clientes** – cada cliente tiene un nombre, su carrito y posibles condiciones especiales (discapacidad, embarazo o adulto mayor). Después de atender a los clientes hay un recibo que se paga automáticamente.
3. **Fila Prioritaria (Cola del D1)** – donde los clientes esperan para ser atendidos.
  - El sistema da prioridad a personas con condiciones especiales.
  - También considera cuántos productos lleva cada cliente.

## Cómo usar el programa

1. Cuando el programa muestre la **pantalla inicial**, verás los estantes con productos disponibles (como tomates, arroz, galletas, agua, etc.).
2. Los clientes se agregarán automáticamente o según las instrucciones del programa. Cada uno puede tener un carrito con distintos productos.
3. Después, el sistema **procesará la fila**, mostrando:
  - A qué cliente se está atendiendo.
  - Qué productos lleva.
  - El precio asignado a cada producto (los precios son generados aleatoriamente).
  - El total que debe pagar el cliente.
4. Cuando todos los clientes sean atendidos, el programa mostrará un mensaje final indicando que **todas las compras fueron procesadas exitosamente**.

## Durante la ejecución

- En algunos momentos el programa pedirá que **presiones Enter para continuar**. Esto te permite leer tranquilamente lo que aparece en pantalla antes de pasar al siguiente paso.
- Los mensajes están acompañados de colores y símbolos que hacen más fácil seguir lo que está ocurriendo:
  -  Cliente que llega.
  -  Inicio de atención.
  -  Cliente que paga.
  -  Fin del proceso.

## Finalización

Una vez atendidos todos los clientes, el programa termina automáticamente.

Puedes volver a ejecutarlo tantas veces como quieras: cada ejecución generará **nuevos precios y órdenes aleatorias**, lo que hace que cada simulación sea distinta.