**3. LA TIENDA**

Una tienda vende 3 productos: Producto A, Producto B y Producto C. Al principio de la jornada se conoce el precio de cada producto. Conociendo la cédula de cada cliente, el código del producto que lleva y la cantidad, se requiere:

a) Calcular el monto a pagar por cada cliente.

b) También debe reportarse: cuál artículo se vendió más (1) y el monto total vendido (2).

**DATOS DE PRUEBA**

 Precio Producto A: $10.00

 Precio Producto B: $5.00

 Precio Producto C: $20.00

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Cédula** | **Producto** | **Cantidad** | **Monto pagar** |
| 555 | C | 3 | $60.00 |
| 222 | B | 5 | $25.00 |
| 333 | A | 10 | $100.00 |
| 111 | B | 10 | $50.00 |

El artículo que se vendió más fue el Producto B

 Se vendió un total de $235.00

**Lógica de métodos (requerimientos)**

**En el modelo de tienda**

a. Monto a pagar por cliente:

if (cliente.codigo === "A") {

      this.acA += cliente.cantidad;

      cliente.montoAPagar = cliente.cantidad \* this.precioA;

    } else if (cliente.codigo === "B") {

      this.acB += cliente.cantidad;

      cliente.montoAPagar = cliente.cantidad \* this.precioB;

    } else {

      this.acC += cliente.cantidad;

      cliente.montoAPagar = cliente.cantidad \* this.precioC;

    }

}

**Nota:** En la vista Cl\_vCliente hay un control de entrada que permite que solo se puedan ingresar códigos válidos (A, B o C).

a. Artículo más vendido (1): Proceso universal de mayor.

b. Monto total vendido (2): Proceso universal de acumulador.

Alias:

|  |  |
| --- | --- |
| **auxCodigo** (propiedad de mTienda) | artMayor() (getter) |
| **acTotal** (propiedad de mTienda) | totalVendido() (getter) |

**Diseño:**

Diagrama de clases

