

## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS (CC201)

# Ciclo 2024 - 02

#### **Taller Semana 10**

#### POO-Encapsulamiento-Asociación-Agregación-Composición-Herencia

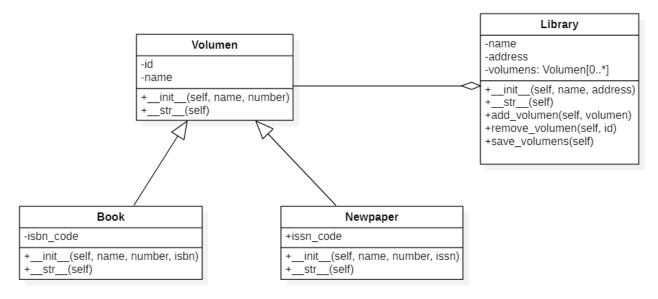
#### Todos los programas se deben resolver usando POO y atributos privados

### Caso 1: Computadoras

- Una empresa vende computadoras: laptop y desktop.
- El precio base de una laptop son 1000 dólares. Dependiendo del procesador, que pueden ser i3, i5 e i7, el precio final puede variar.
  - Si el procesador es i3 se mantiene el precio base
  - Con i5 el precio aumenta en 10%
  - Con i7 en 15%
- Para el caso de las desktop, el precio base es 600 dólares
  - Si el procesador es i3 se mantiene el precio base
  - Con i5 el precio aumenta en 8%
  - Con i7 en 12%
- Además las laptop pueden tener pantalla táctil o normal, en el caso de la táctil el precio se incrementa en 5%.
- En el caso de las desktop la pantalla es opcional y en caso de requerirla se le suma el precio de esta, el cual será 200 dólares si es HD y 300 dólares si es 4K.
- El precio final se obtiene según la configuración y hay que considerar el IGV.
- Se pide
  - Se debe partir de una clase Computadora, la cual tendrá como atributo de clase una lista (se declara privada), en donde se irán almacenado las desktop y laptop que se creen
  - Crear los métodos de clase necesarios, usando el decorador @classmethod
  - Implementar las clases necesarias, considerando Herencia, y registre al menos 3 laptos y 3 desktop
  - Listar todas las computadoras registradas con todas sus características y el precio final
  - Elaborar un método que retorne la cantidad de laptops o dektop registradas en la tienda
  - Mostrar en pantalla todas las características de la computadora con el precio final más alto

#### Caso 2:

Según el diagrama, los volúmenes de una biblioteca **Volumen** pueden ser de dos tipos: **Book** o **Newpaper**.



#### Se pide lo siguiente:

- 1. Implementar la jerarquía de clases para registrar las instancias correspondientes en la clase Volumen o subclases Book o Newpaper así como en la colección Library.
- 2. Completar el desarrollo siguiendo las siguientes precisiones: en las subclases Book y Newpaper, mostrar sus propiedades \_\_str\_\_(self) mostrando el id, name y dependiendo del tipo el código isbn para el caso de libros y issn para revistas. Los volúmenes deben ser agregados a la clase Library (biblioteca) usando el método add\_volumen y podrá ser removido ubicándolos por el id y usando el método remove\_volumen, no debe permitirse almacenar en la biblioteca 2 volúmenes con el mismo id, el método save\_volumens permitirá grabar los volúmenes de la biblioteca en un archivo Excel. Deben crear por lo menos 3 instancias por cada subclase