



Primer Parcial – 03/07/2019

Apellido y Nombre:

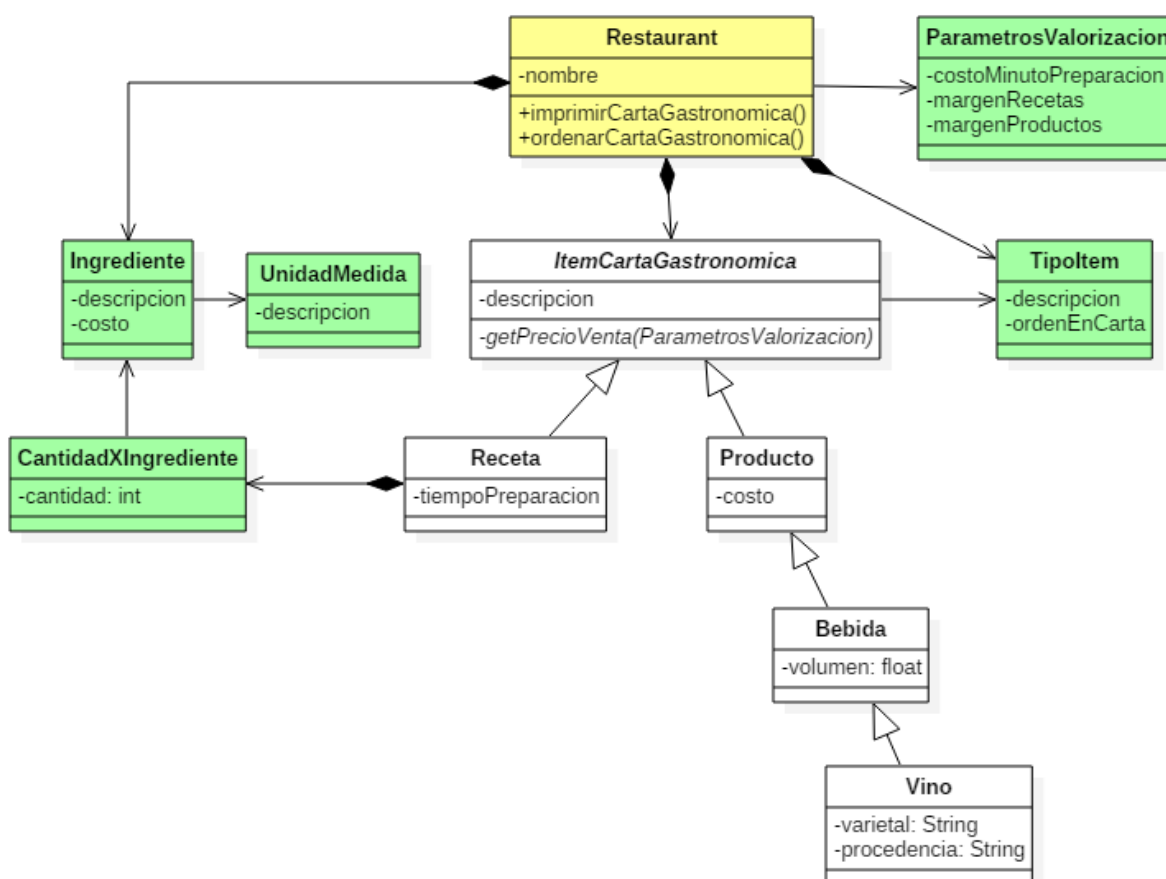
Calificación:

El restaurant *Breaking Bar* desea informatizar la Carta Gastronómica que ofrece a sus comensales. Los *ítems* de la Carta tienen una descripción y un *tipo de ítem* (Entradas, Platos Principales, Postres, etc.).

Hay dos grandes clases de ítems dentro de la Carta:

- *Recetas* elaboradas en la cocina (ej. *Salmón a la Plancha*, *Ensalada Rusa*, etc.)
 - Tienen una *lista de Ingredientes*, cada uno con su cantidad y unidad de medida. Por ejemplo, el *Salmon a la Plancha* tiene *Salmón (0.5 kg)*; *Papa (1 kg)*; *Huevo (1 unidad)*
- *Productos* comprados (ej. *Bombón Suizo*, *Coca Cola*, *Trapiche*, etc). Las *bebidas* en general y los *vinos*, son a su vez dos subclases dentro de los *productos* comprados.

El siguiente es el Diagrama de Clases a implementar, estando en *verde* las clases que ya se entregan desarrolladas (no las tiene que programar el alumno); en *amarillo*, las que están parcialmente programadas; en *blanco*, las que tiene que programar enteramente el alumno:





NOTAS:

- La clase **Restaurant** actúa como controlador de la aplicación, conteniendo las listas de *tipos de ítems* e *ingredientes*. Dichas listas contendrán instancias de objetos creados al lanzarse la aplicación (no debe crearlos el alumno), lo mismo que los *parámetros de valorización* que se utilizarán para calcular el valor de venta de los ítems de la Carta.
- La lista de ítems que integran la Carta, en cambio, se entrega vacía y deberá contener los objetos de Ítems de la Carta Gastronómica que se instancien desde la aplicación.

Implementar en Java un sistema con la funcionalidad necesaria para:

- Crear Ítems de la Carta Gastronómicas y agregarlas en la Carta, a partir del Formulario propuesto por la Cátedra.
- Tanto el atributo *TipolItem*, como el *Ingrediente* que integra una Receta se obtendrán, de acuerdo a lo seleccionado por el usuario, desde los combos de tipos de ítems e ingredientes, respectivamente.
- Al presionar el botón *Listar Carta*, se deben mostrar en un campo Memo las características de cada ítem de la Carta, de manera similar a lo que se muestra a continuación, agrupados por Tipo de Ítem.

Breaking Bar

Receta Producto Bebida Vino Carta

====<< Breaking Bar >>=====

Entradas

Tabla JyQ - Jamon, Queso-	78.0
Picada - Queso, Jamon, Papa-	104.0

Platos Principales

Lomo a la plancha - Lomo-	286.0
Salmon grille - Salmon-	364.0

Postres

Flan Serenito	55.0
Bombon helado	110.0

Bebidas

Coca Cola (0.5)	66.0
-----------------	------

Vinos

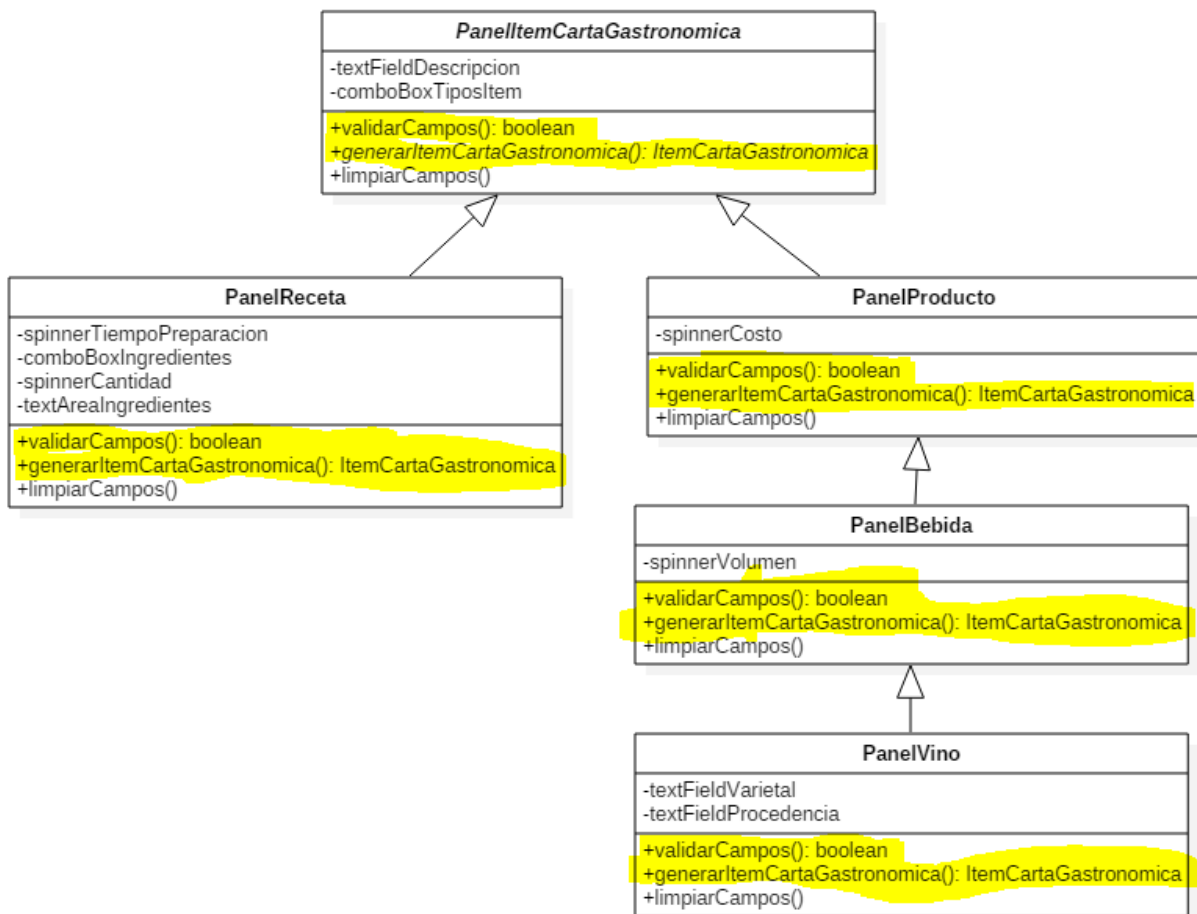
Otro Loco Más (0.75) -Malbec / Mendoza-	110.0
---	-------

Agregar a Carta Limpiar campos Listar Carta



Observaciones en relación a la Interfaz de Usuario

- La ventana se compone de
 - Un componente de tipo JTabbedPane, con una pestaña para cada clase de ítem (Receta, Producto, Bebida o Vino) y una pestaña para mostrar la Carta Gastronómica
 - Una serie de botones en la parte inferior. La funcionalidad de los botones ya está completa (no la tiene que desarrollar el alumno)
- Cada pestaña contiene un JPanel que muestra los campos propios del Tipo de Ítem en cuestión. Se aplica Herencia Visual, según la siguiente estructura de clases (en amarillo se marcan los métodos que el alumno debe implementar en dichos Paneles):



Recomendaciones

- Implementar primeramente las clases *ItemCartaGastronomica* y sus subclases
- Implementar el método *validarCampos()* de cada Panel
- Implementar luego el método *generarItemCartaGastronomica()* de cada Panel
- Implementar el método *imprimirCartaGastronomica()* de la clase Restaurant