

 <b>Proyecto Cupí2</b>	<b>ISIS-1204 Algorítmica y Programación</b> <b>Descripción</b>
Ejercicio:	n1_cupiAppStore
Autor:	Equipo Cupí2 2014
Fecha:	Abril 2015

## Enunciado

El Equipo Cupí2 quiere construir una aplicación para comercializar juegos para dispositivos móviles. Esta aplicación debe permitir manejar 3 juegos y contar con la posibilidad de compra y venta de unidades de los mismos.

Cada juego se caracteriza por tener:

- Nombre, que es único.
- Categoría a la que pertenece, puede ser: rompecabezas, acción o deporte.
- Tamaño: memoria que ocupa en kilobytes (KB).
- Precio de la unidad en pesos.
- Cantidad de unidades disponibles.

El programa debe permitir realizar las siguientes acciones:

1. Comprar cierta cantidad de unidades de un juego.
2. Vender cierta cantidad de unidades de un juego.
3. Consultar la cantidad promedio de dinero recaudado por las unidades de juegos vendidos.
4. Consultar el descuento del 30% sobre el total de unidades que se desea comprar.



## Interfaz

