

Desafío - Sistema Automotora

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponibilizado correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el `.zip` en el LMS.
- Desarrollo desafío:
 - El desafío se debe desarrollar de manera individual.

Capítulos

El desafío está basado en las lecturas de los siguientes capítulos:

- Introducción a UML.
- Diagrama de Clases.

Descripción

Eres el encargado del diseño de los requerimientos de la automotora “autosLatam” donde te enfocas en el desarrollo de aplicaciones de ventas de vehículos. La automotora posee distintos tipos de vehículos a la venta y cada vehículo tiene sus características propias.

En una reunión a la que acabas de asistir, el cliente menciona que necesita los siguientes requerimientos para su sistema, es por esto que debemos crear las siguientes clases:

| Tipo de Dato | Nombre o propiedad | Acción u Operación |
|-----------------|--------------------|--|
| Nombre de Clase | Taxi | |
| String | color | |
| String | patente | |
| entero | valor Pasaje | |
| | Pagar pasaje | sin retorno y recibe un parámetro de tipo entero llamado pasaje. |

| Tipo de Dato | Nombre o propiedad | Acción u Operación |
|------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| Nombre de Clase | Bus | |
| String | color | |
| String | patente | |
| entero | cantidad de asientos | |
| | asientos disponibles | retorna un valor entero |

| Tipo de Dato | Nombre o propiedad | Acción u Operación |
|------------------------|----------------------|--------------------|
| Nombre de Clase | mini Bus | |
| String | color | |
| String | patente | |
| String | tipo viaje | |
| entero | cantidad de asientos | |
| | imprime Bus | sin retorno |

Requerimientos

Dada las definiciones de los distintos tipos de vehículos:

- 1) Reconocer las clases que están en el enunciado con sus respectivos atributos.
- 2) Utilizar starUML para diagramar las clases reconocidas.
- 3) Generar un diagrama de clases.