

PROYECTO FINAL

El objetivo del siguiente proyecto es simular el funcionamiento de una caja de autocobro, la cual será capaz de: leer diversos productos, guardar su nombre con el precio, eliminarlos, generar ticket y pagar.

Desarrollo

Se debe mostrar un menú principal donde el usuario tenga la opción de:

- Registrar productos: Esta opción siempre debe de estar disponible y habilitada en el menú. El producto será identificado por una clave o etiqueta ya definida (LCH, Leche) la cual será solo el identificador ya que al mostrarse al usuario deberá tener un nombre más ilustrativo para el usuario (Leche Alpura 750 ml).

Las siguientes opciones solo se deberán mostrar si existe al menos un producto en el carrito:

- Cancelación de productos: Esta opción mostrará una interfaz donde el usuario podrá ingresar la clave del producto a eliminar (se aconseja que se muestre la lista de productos para que el usuario sepa cuales puede cancelar).
- Pagar cuenta: Se deberán de dar las opciones de pagar en efectivo o con tarjeta.
 - Tarjeta: se simula el ingreso de la tarjeta con el ingreso de un código con las características definidas por el programador (longitud, tipo de dato, formato, etc.)
 - Efectivo: Se muestra el menú con las opciones de las denominaciones existentes donde el usuario podrá elegir cada una de las opciones(simulando el ingreso de monedas o billetes). Se calcula el cambio y se muestra en pantalla.
- Generación del ticket: Es opción se muestra solo cuando se haya pagado el monto total. Se le notifica al usuario que se esta procesando y la información se debe guardar en un archivo. (hora, fecha, productos comprados, monto, tipo de pago, etc.)

El menú constantemente deberá mostrar el nombre del usuario, elementos adquiridos y una interfaz del supermercado.

El siguiente proyecto se llevará acabo como si las instrucciones fueron redactadas por un cliente, es decir, las instrucciones y las necesidades ya están en su totalidad “definidas”. Como se solucione o cubra dicha necesidad ya dependerá de ustedes. Si un requerimiento no está bien definido o carece de especificaciones, no es necesario volver a preguntar al cliente para detallar, solo se cubre con lo especificado.