

Unitat Formativa 4. Programació Orientada a Objectes. Fonaments.

Activitat 3. Desenvolupament d'un projecte aplicant els fonaments de la POO

Continuem desenvolupant funcionalitats internes associades a aquelles classes que gestionaran les operacions importants del nostre model de negoci.

Realitzar les següents tasques:

- Crear al Package Model el Package **operations** per ubicar les **classes i interfícies** que representen les transaccions amb els nostres **productes**.
- Partint d'una classe abstracta **Operation**, amb els atributs comuns d'una operació de compra o de venda, desenvolupar la **classe** que representarà l'operació de compra al nostre web (**Order**). A la classe **Order** necessitem un atribut de tipus array per guardar les referències dels productes que es volen comprar, la quantitat d'unitats i el preu de venda unitari corresponent.
- Aquest array contindrà una col·lecció d'objectes de classe **OrderDetail** que dissenyarem específicament per guardar les dades de cada detall de compra.
- Implementar constructors, atributs i mètodes per a cada classe, i fer servir els mecanismes de **Herència i sobreescritura de mètodes** on sigui necessari.
- Crear els mètodes públics a **Order** que permetran gestionar el contingut del array que conté els detalls de la compra realitzada. Els mètodes a dissenyar seran els següents:

```
public int getNumDetails ();  
public int setDetail (String ref, int amount, float price, float discount);  
public String getDetail (int pos);  
public String getDetail (String ref);  
public int updateDetail (int pos, int amount);  
public int updateDetail (String ref, int amount);  
public int deleteDetail (int pos);  
public int deleteDetail (String ref);  
public double getOrderPrice();
```

- Provar amb un fitxer específic la creació de les classes dissenyades així com els seus mètodes per garantir la correcta funcionalitat del nostre codi.