

IES Leliadoura (Ribeira)
Programación
Curso 2016-2017

Proba práctica da terceira avaliación

Nome e apelidos:

Pasos a seguir

- Crear un fichero chamado **CFruta.java** que tenga la clase *CFruta*
Espazo de traballo: proxectosPRO Proxecto: avaliacion3 Paquete: misClases.avaliacion3

Descrición de la clase *CFruta*:

- Esta clase encapsula los siguientes datos de una fruta:
codigo, nombre, cantidad, precio
- El constructor recibe los datos de una fruta

- Crear un fichero llamado **CTiendaFruta.java** que tenga la clase *CTiendaFruta*
Espazo de traballo: proxectosPRO Proxecto: avaliacion3 Paquete: misClases.avaliacion3

Descrición de la clase *CTiendaFruta*:

- Esta clase encapsula una matriz de frutas
- Tendrá un método que llenará la matriz con estas frutas:

F01	Aguacates	52	3.25F
F02	Zanahorias	34	5.45F
F03	Platanos	57	4.75F
F04	Manzanas	47	2.85F
F05	Mandarinas	61	3.55F

- Crear un fichero llamado **proba.java** que tenga la clase aplicación *proba*
Espazo de traballo: proxectosPRO Proxecto: avaliacion3 Paquete: probaPractica

Descrición de la clase aplicación *proba*:

- Esta clase ofrece una serie de opciones para trabajar con la tienda de fruta.

- Utilizar la clase **Leer**, para recoger las diferentes opciones.
Esta clase está en el paquete **misClases.utilidades**

1. Cuando se ejecuta **proba**, aparece el siguiente menú:

```
M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción:
```

2. Si pulsamos la opción 1
 - Se llenará la tienda con las frutas
 - Y saldrá el mensaje: Tienda LLENA

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 1

Tienda LLENA

```

3. Si pulsamos la opción 2
 - Se vaciará la tienda
 - Y saldrá el mensaje: Tienda VACIA

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 2

Tienda VACIA

```

4. Si pulsamos la opción 1, para llenar la tienda de frutas, y a continuación la opción 3
 - se mostrarán las frutas que hay en la tienda

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 1

Tienda LLENA

```

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 3

CODIGO      NOMBRE      CANTIDAD      PRECIO
=====
F01          Aguacates    52             3.25
F02          Zanahorias   34             5.45
F03          Platanos     57             4.75
F04          Manzanas     47             2.85
F05          Mandarinas   61             3.55

```

5. Si pulsamos la opción 2, para vaciar la tienda de frutas, y a continuación la opción 3
- se mostrará la tienda en este estado

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 2

Tienda VACIA

```

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 3

CODIGO          NOMBRE          CANTIDAD          PRECIO
=====
null
null
null
null
null

```

6. Si pulsamos la opción 1, para llenar la tienda de frutas, y a continuación la opción 4
- pedirá el código de una fruta y
 - mostrará los datos de dicha fruta

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 1

Tienda LLENA

```

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 4

Dame código de fruta: F01
CODIGO          NOMBRE          CANTIDAD          PRECIO
=====
F01             Aguacates          52             3.25

```

7. Si al pulsar la opción 4, pulsamos un código de fruta que no exista, saldrá el mensaje: Fruta no ENCONTRADA

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 4

Dame código de fruta: F001
Fruta no ENCONTRADA

```

8. Si al pulsar una opción, en lugar de un número pulsamos una letra, nos pedirá que pulsemos de nuevo la opción, hasta que pulsemos un número

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: a
Dato int INVALIDO. Teclee otro: b
Dato int INVALIDO. Teclee otro: 3

CODIGO      NOMBRE      CANTIDAD      PRECIO
=====
F01         Aguacates    52             3.25
F02         Zanahorias   34             5.45
F03         Platanos     57             4.75
F04         Manzanas     47             2.85
F05         Mandarinas   61             3.55

```

9. Si al pulsar una opción, pulsamos una no contemplada, saldrá el mensaje: OPCION Erronea

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 6

OPCION Erronea

```

10. Al pulsar la opción 5, finalizará la aplicación y saldrá el mensaje: FINAL

```

M E N U
=====
1.- LLENAR tienda
2.- VACIAR tienda
3.- MOSTRAR tienda
4.- MOSTRAR fruta
5.- FINAL
Pulsa opción: 5

FINAL

```