ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS

Programación Orientada a Objetos

PRUEBA 1 BIMESTRE 2

Fecha: 16 de enero de 2017 Duración: 120min

Desarrollar un programa que permita registrar los pedidos de una tienda de frutas. Ver la imagen para tener una referencia de la interfaz.

Frutas

- La lista de frutas que ofrece la tienda puede ser precargada en una lista (ArrayList) en el código del programa. Las frutas deben tener los siguientes datos:
 - o codigo
 - o nombre
 - o precio
- Debe escribir una clase Fruta para manejar estos datos.

Clientes

- El programa debe permitir el registro de clientes con los siguientes datos:
 - o nombre
 - o cedula
- Debe escribir una clase Cliente para manejar estos datos.
- La información de los clientes y sus pedidos de frutas deben ser almacenados en un fichero.

Ingreso de información

- El flujo del programa para el ingreso de información debe ser el siguiente:
 - o Ingresa los datos del cliente
 - Selecciona el nombre de la fruta que desea añadir y se presenta los datos completos de las frutas.
 - o Añade las frutas que el cliente desea.
 - El programa debe validar que los campos del cliente estén llenos y que al menos tenga una fruta en el pedido para registrar la información caso contrario debe mostrar el mensaje correspondiente.
 - o Guarda el pedido

Consulta de información

- Para consultar los datos se debe seleccionar la cedula del cliente de una lista y se debe desplegar la información del cliente junto con la lista de frutas que ha pedido.
- Al final de la lista de pedidos se debe mostrar la suma total de los precios de las frutas.

Clien	te Nin	Fruta	S ock Nin
Nombre	Juan Perez	Lista de frutas	Manzana
Cédula	1716234567	Código	3 MACK
		Nombre	Manzana
		Precio	Ø.3Ø
			Añadir fruta al pedido
Pedid	os Registrado	ISIniza ava	NinjaMock Nock Nin
Lista de ce	dulas 1714123245	Hostrer ped	
Inform	ación del cliente	Pedidos del clien	te NiniaMock
NOH8RE CEDULA	Carlo Solos 1714123245	Manzana 0.39 Pera 0.2 Uva 0.10	S Nin
		TOTAL O.	C5

Figure 1 Interfaz referencial