Práctica restaurante Poo:

Tenemos:

**Capa de persistencia:**

-Guardar archivos mediante serialización de archivos.

-Cargar lo guardado

(Clase para ello, se guarda en el paquete llamado baseDatos).

**Capa lógica:**

gestorAplicación:

-2 paquetes.

Clases del diagrama de clases.

2 clases de herencia (heredan de una tercera)

Tercera clase: (Persona)

Métodos de ligadura dinámica:

-entregarDatos.

-irse.

Mesero

Cliente

**Menú genérico:**

Paquete uiMain

Imprimir y recibir información

Funcionalidades:

-Crear factura.

-Estado del restaurante:

-Consultar todos los clientes.

-Consultar los meseros disponibles.

-Mesas disponibles.

-Caja del día. (También debemos reiniciar la info)

-Estadísticas de los pedidos.

-Cambiar la jornada:

Cambia el platillo

Cambiar el mesero

Cambiar el color de las letras del terminal.

Características:

-Clase abstracta (1) y métodos abstractos.

-Interfaces (1) diferentes a la serialización.

-Herencia.

-Ligadura dinámica (2) asociadas al modelo lógico de la aplicación.

-Atributos de clase (1) y métodos de clase(1).

-Uso de constantes (1)

-Encapsulamiento.

-Conceptos a utilizar:

-Sobrecarga de métodos (1 caso mínimo) y constructores (2 casos mínimo)

-Implementación de un caso de enumeración.

Paquetes:

/baseDatos:

claseDeSerialización

/gestorAplicacion

Restaurante.java

/persona

Las dos clases de personas

/utileria

Las clases restantes

/uiMain:

Clases de la ui.