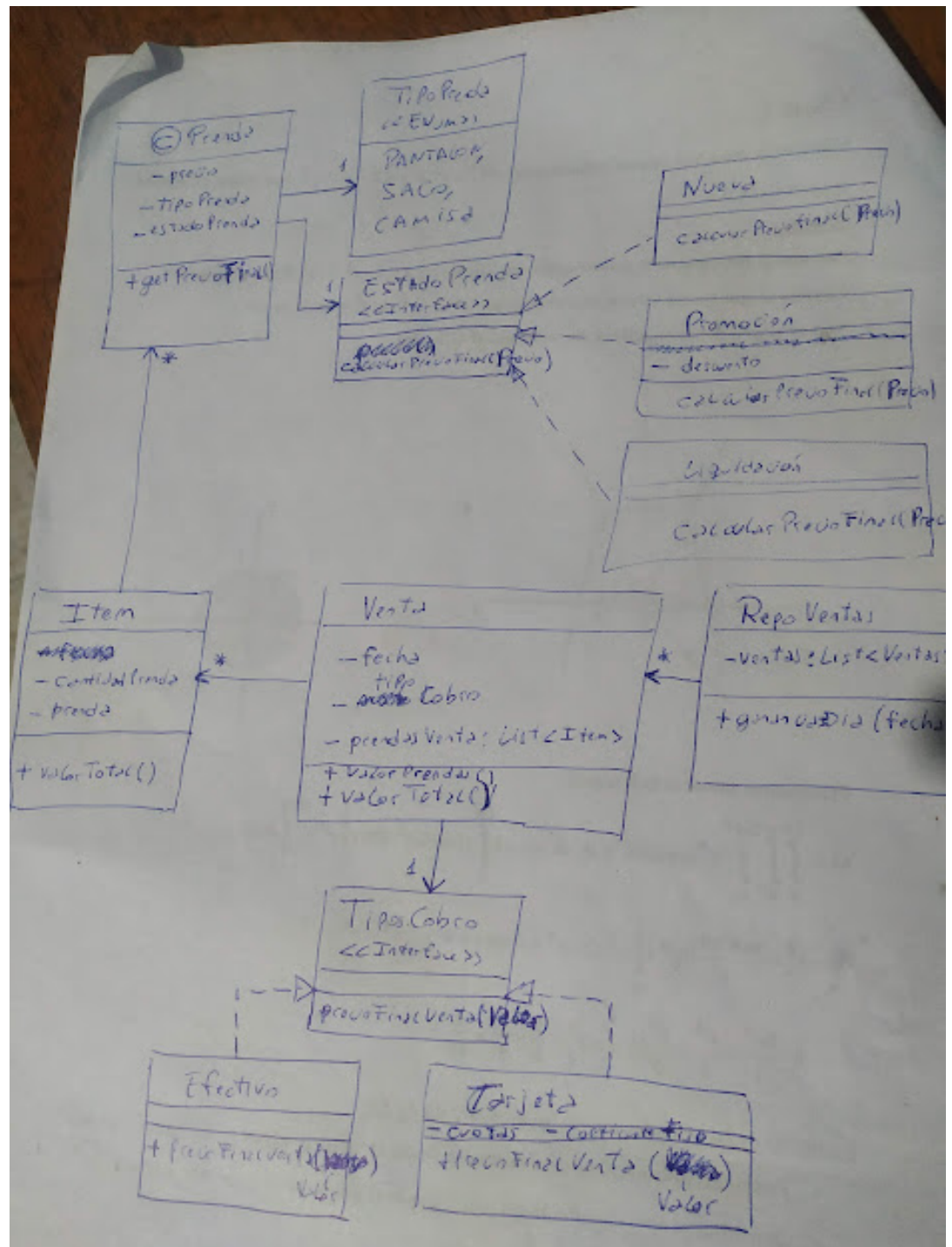


1. Requerimientos identificados:

- Obtener el tipo de prenda y su precio final (precio propio modificado segun estado de la prenda)
- Registrar ventas
- Obtener la ganancia de una venta según el tipo de cobro.
- Obtener ganancias de ventas de un determinado día..

2. Diagrama de Clases



a.

### 3. Aclaraciones extra en pseudo codigo.

```
clase Promocion implementa EstadoPrenda
```

```
    variable instancia descuento; // con sus respectivos accessors
```

```
    metodo calcularPrecioFinal(precio)
```

```
        variable precioFinal = precio - descuento
```

```
        si(precioFinal < 0)
```

```
            lanzar nuevo Error("Precio Final prenda negativo")
```

```
    retornar precioFinal
```

```
clase Liquidacion implementa EstadoPrenda
```

```
    metodo calcularPrecioFinal(precio)
```

```
        retornar (precio / 2) ;
```

```
clase Prenda
```

```
    variable instancia precio; // con sus respectivos accessors
```

```
    variable instancia estadoPrenda; // con sus respectivos accessors
```

```
    metodo getPrecioFinal()
```

```
        retornar estadoPrenda.calcularPrecioFinal(this.precio)
```

```
clase Venta
```

```
    variable tipoCobro
```

```
    metodo valorPrendas()
```

```
        retornar <sum total de llamar al metodo valorTotal() de cada Item>
```

```
    metodo valorTotal()
```

```
        retornar tipoCobro.precioFinalVenta(this.valorPrendas())
```

```
clase Tarjeta implementa TipoCobro
```

```
    variable cuotas;
```

```
    variable coeficienteFijo;
```

```
    variable unoPorCiento = 0.01
```

```
    metodo precioFinalVenta(valor)
```

```
        retornar cuotas * coeficienteFijo + unoPorCiento * valor
```