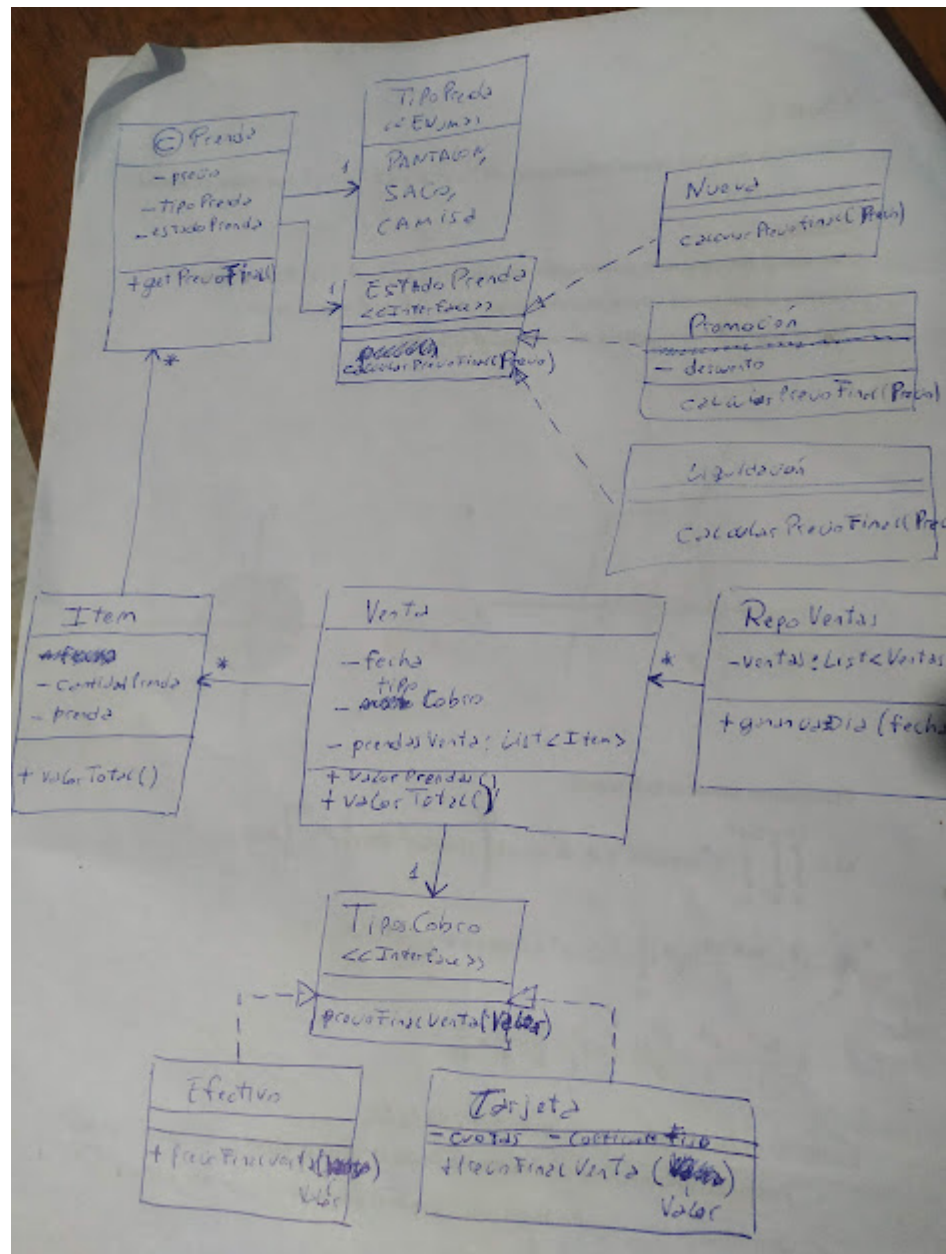


1. Requerimientos identificados:
 - a. Obtener el tipo de prenda y su precio final (precio propio modificado segun estado de la prenda)
 - b. Registrar ventas
 - c. Obtener la ganancia de una venta según el tipo de cobro.
 - d. Obtener ganancias de ventas de un determinado día..
2. Diagrama de Clases



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
```