

## **CUE: HERENCIA**

### **DRILLING: COMPRA DE INSUMOS**

Para resolver este ejercicio, debe haber revisado la lectura y los videos de la CUE Herencia.

### **EJERCICIO:**

Realizaras un ejercicio donde podrás trabajar herencia e interfaces, para eso, desarrollarás un proyecto Java en el cual un usuario podrá comprar un producto disponible.

- Para desarrollar este ejercicio deberás mantener un orden en tus paquetes. Crearás un paquete modelo con las clases correspondientes. Crearás un paquete de interfaces con las interfaces correspondientes. Generarás un paquete principal para la clase con método main.
- La clase Producto tendrá precio y cantidad disponible.
- La clase Cocina tendrá cantidad de quemadores. Extenderá de Producto.
- La clase Refrigerador tendrá el tipo de gasto eléctrico (A, B, C, D, E) y el número de puertas. Extenderá de Producto.
- Crearas ProductoInterface con el método cambiar precio y con el método cantidad disponible.
- Crearás CocinaInterface con el método incluye gas. Hereda de ProductoInterface.
- Clase Refrigerador implementa ProductoInterface.
- Clase Cocina implementa CocinaInterface.
- En la clase principal crearás un objeto cocina y un objeto refrigerador.
- Realiza un menú simple donde el usuario decida si desea comprar cocina o refrigerador. Si desea comprar una cocina debe elegir si llevará un gas o no.
- Si el cliente no confirma la compra se cancela y finaliza el programa.
- Debe reducir el número de productos disponibles después de la compra.

El Ejemplo de la impresión en consola es el siguiente:

¿Seleccione el producto que desea comprar?

1-Cocina

2-Refrigerador

1

Valor: 150000

Cuenta con: 4 quemadores

Articulos disponibles: 10

Presione Y para continuar. N para cancelar

y

Desea incluir un gas por 5000 pesos? si o no

si

Felicidades! Ha comprado su cocina incluyendo un gas.

Nueva cantidad de articulos disponible: 9