

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II

***PRACTICA 01***

1. Crear la clase mascotas, con código, descripción, costo, stock, tipo de mascota.

**(4 puntos)**

1. Crear los controllers correspondientes agregando los método necesarios. **(4 puntos)**
2. Diseñar una interfaz para mascotas, asimismo crear dos métodos, el de agregar mascotas y buscar mascotas. Usar JTable para almacenar la información. Grabar toda la información en archivos CSV. **(4 puntos)**
3. Realizar las siguientes operaciones: Total de mascotas registradas, El stock total de mascotas, la mascota con precio más alto. **(4 puntos)**
4. Mostrar la cantidad de mascotas registradas por tipo de mascota. **(4 puntos)**