

## Práctica 3

### Desarrollo de una aplicación para la venta de accesorios de ordenador



### 1. Introducción

PC Accesorios, una empresa mayorista de accesorios para ordenador, desea instalar un terminal en sus puntos de venta de manera que un usuario pueda formalizar un pedido sin tener que esperar a ser atendido. El usuario elegirá el número de unidades que desea de cada artículo ofrecido por la empresa y conocerá el precio del pedido según vaya añadiendo artículos al mismo.

Todos los artículos ofrecidos se encuentran en un archivo de texto "artículos.dat" con el siguiente formato en cada línea:

```
código@denominación@precio
```

En el precio de los componentes se supone el i.v.a. incluido.

### 2. Objetivo

Se trata de desarrollar una aplicación con interfaz visual de manera que:

- Se muestre el catálogo de productos
- Se vayan visualizando las unidades añadidas y el precio total según el usuario incorpore artículos a su pedido.
- En el momento que el cliente acepte el pedido, se soliciten los datos de registro para la recogida del mismo.
- Una vez validados los datos del registro, se genere una clave asociada al mismo que se corresponderá con el nombre del archivo donde quedará almacenado el pedido.

### 3. Desarrollo de la práctica

En esta práctica llevaremos a cabo las siguientes actividades:

- Incorporación de imágenes.
- Algunas propiedades de la ventana: iconImage, resizable.
- Conversión de textos en números y viceversa.
- Utilización de una nueva modalidad de eventos relacionado con la ganancia y pérdida de foco de un componente, que en el caso que se plantea será el componente destinado a la inserción de la cantidad deseada de un accesorio por parte del cliente.
- Incorporación de mnemónicos y tooltips.
- Incorporación de nuevas clases en la aplicación correspondientes a la lógica de negocio y la invocación de sus métodos desde la interfaz gráfica.
- Tratamiento de ficheros de texto.

### Tareas práctica 3

1. Añadir la siguiente funcionalidad a la aplicación: Si el cliente compra más de 10 unidades del mismo artículo, aplicar un descuento del 15% sobre el precio del artículo. Avisar al usuario con un mensaje de la forma: "Se ha aplicado un descuento del 15% en el artículo A" siendo A la denominación del artículo con descuento.
2. Añadir en la ventana de confirmación, el precio del pedido a pagar por el cliente.