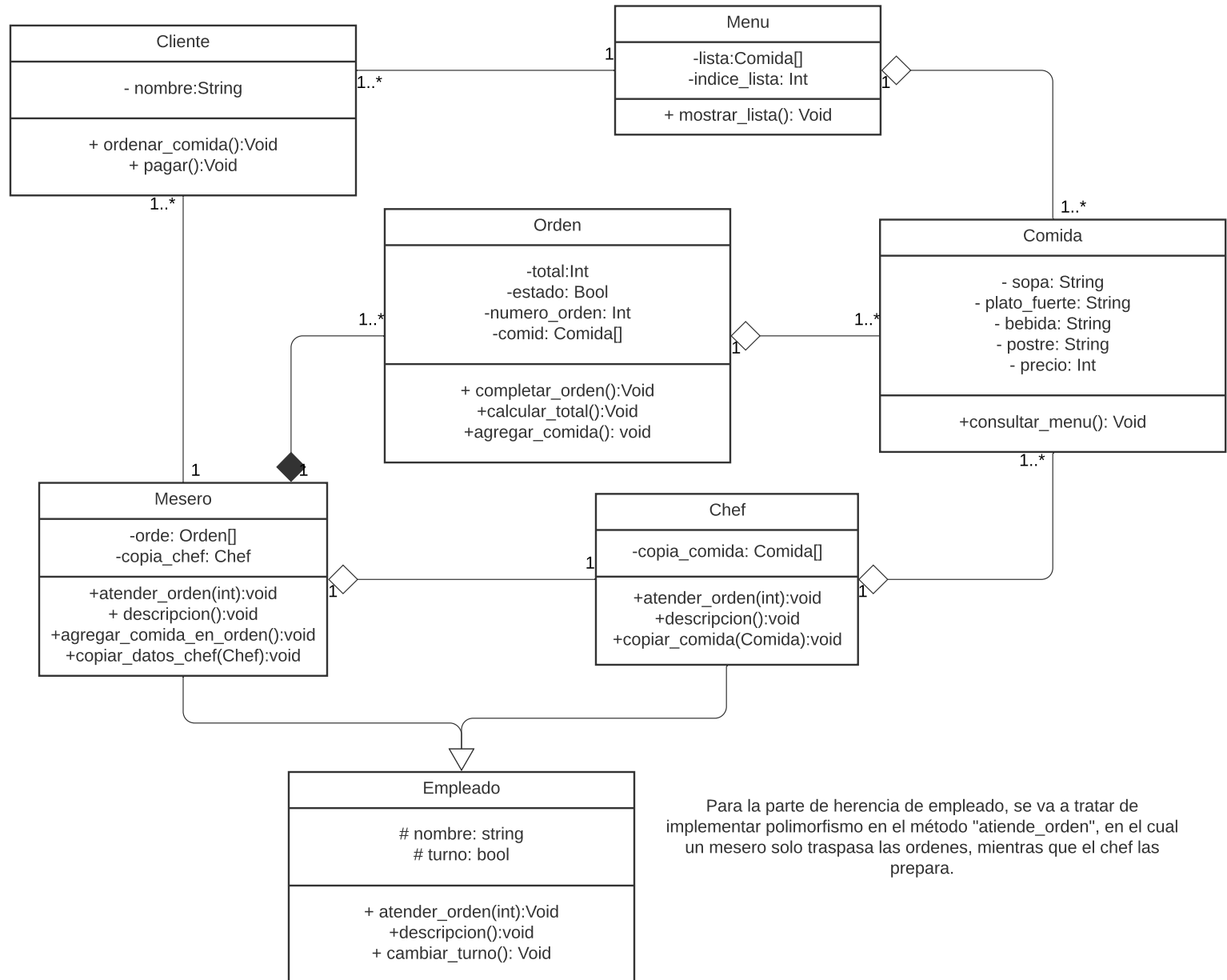


Diagrama de Clases Sistema Restaurante

Romel Aldair Vázquez Molina A01700519 | June 4, 2020

El propósito del siguiente UML es crear una simulación tipo rappy, visto desde una versión para el dueño de una fonda. Donde una cliente hace su pedido, ese pedido lo pasa el mesero a un chef, el chef lo prepara, para que finalmente el mesero lo entregue al cliente.



Para la parte de herencia de empleado, se va a tratar de implementar polimorfismo en el método "atiende_orden", en el cual un mesero solo traspasa las ordenes, mientras que el chef las prepara.