

1.) Si se desea modelar un conjunto de objetos del tipo “*Vendedor de sopaipillas*” aplicando los conceptos de la POO.

a. ¿Qué atributos debe tener? ¿tipo de dato?

int sopaipillas;

int cobro;

String aderezo;

b. ¿Qué métodos debe tener? ¿tipo de retorno? ¿parámetros de entrada?

Constructor Vendedor de sopaipillas()

getters y setters de sus respectivos atributos

public Int Cobrar (int cobro){retorna cobro;}

public void Aderezo ()

public void cantidadSopaipillas()

Evidencia: imagen o PDF con la lista de atributos y métodos que respondan las preguntas planteadas.

2.) Ahora considere además, la opción que los objetos de tipo vendedor de sopaipillas puedan "dar el vuelto para cada venta de sopaipillas" que realizan.

a. ¿Qué nuevos atributos debe tener? ¿tipo de dato?

int vuelto;

b. ¿Qué nuevos métodos debe tener? ¿tipo de retorno? ¿parámetros de entrada?

public int vuelto(int vuelto){return vuelto;}

Evidencia: imagen o PDF con la lista de atributos y métodos que respondan las preguntas planteadas.