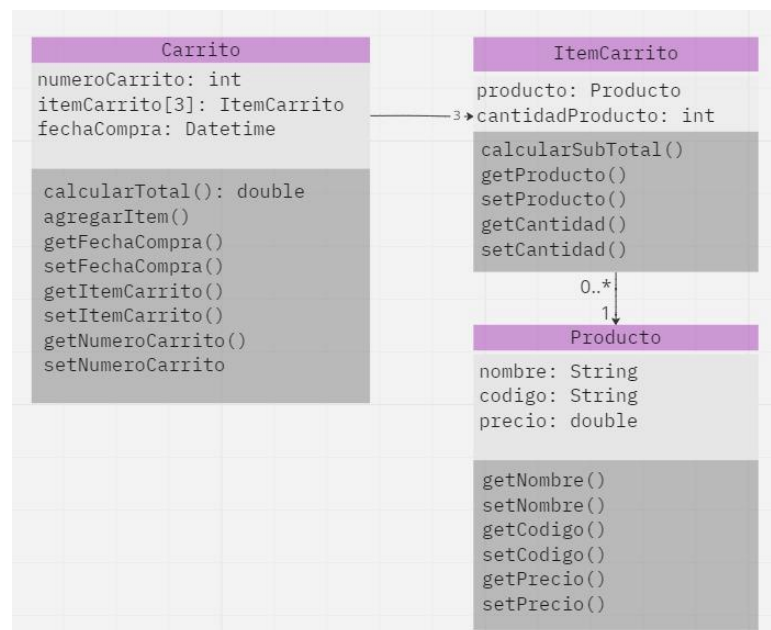


Introducción a la programación OO

1. Implemente usted mismo el ejemplo visto en clase de "carrito de compras": una clase Producto, otra ItemCarrito y otra Carrito.

A modo ilustrativo, les compartimos un diagrama de clases que contempla las clases a desarrollar en este ejercicio:



2. En un programa main, lea de un archivo, por ejemplo, separado por Tabs o comas, una lista de ítems, arme los objetos correspondientes y con el método de carrito "calcularTotal()", retorne el resultado. Por ejemplo:

cant	precioUnitario	producto
1	40	jabón en polvo
3	10	esponjas
2	100	chocolates

```
carrito.calcularTotal() == 150
```

3. Suba el proyecto / ejercicios a GIT

¡Recomendaciones!

Ejercicio 1:

1. El diagrama de clases propuesto es simplemente una guía para que puedan realizar el ejercicio. Puede que crean necesario agregar otros atributos o métodos para su solución.
- 1.1 Ninguna de esas clases lleva el método `main()`. Las mismas representan la estructura del problema, y es donde tienen que declarar los atributos y métodos de cada una.

Ejercicio 2:

El Ejercicio 2 toma la estructura de clases creada en el Ej. 1 y tiene como objetivo que ustedes puedan crear instancias de dichas clases tomando datos de un archivo externo. **Spoiler:** acá es donde aparece el famoso método `main()`.

2. Crea una nueva clase (se puede llamar `PruebaCarrito`).
- 2.1 Dentro de dicha clase, coloca el método `main()`.
- 2.2 En el método `main()` tenes que crear la lógica para tomar los datos de un archivo de texto y crear objetos de las clases que definiste en el Ej. 1. Acá acudimos a tu creatividad. ¿Cómo resolverías este problema?