Logotipo

Descripción generada automáticamente

Informe taller 1

Programación Avanzada

Parte 1

**Integrantes:**

**Nombres: Rut: Correo:**

* Diego Franco Cortés 21.603.362-0 diego.cortes07@alumnos.ucn.cl
* Rodrigo Aguilera 21.760.570-9 rodigo.aguilera01@alumnos.ucn.cl

**Paralelo: 10796 – C1**

**Fecha: 7 de abril de 2024**

**Profesor**: Tomas Alberto Reimann Beltran

**Ayudantes:** Edgardo Antonio Ortiz Gonzales - Marcelo Antonio Cespedes Arqueros

Requisitos

Creación y comprensión de modelos de dominio

Diagramas de clase

Implementación aplicación Java

Se nos solicita realizar el desarrollo de una aplicación capaz de procesar lectura de un archivo y almacenamiento de datos. Realizando operaciones para el correcto funcionamiento de una aplicación que será utilizada como “caja”, permitiendo la venta de videojuegos, almacenando datos sobre clientes, empleados y los propios videojuegos. Generando estadísticas según las ventas.

**Puntos para considerar:**

* Lectura de 2 Archivos, lista de los empleados y listado de videojuegos
* Al Inicializar la aplicación, se debe verificar la cuenta de un empleado, leído en la lectura de archivo.
* Un cliente puede poseer una cuenta de **miembro**

Se debe crear un menú donde se puedan realizar las siguientes operaciones:

* Vender un videojuego
* Buscar un videojuego
* menú estadísticas
* Cerrar la aplicación

Se considerará la creación de un modelo de dominio, diagrama de clases y posteriormente la aplicación en Java.

Modelo de dominio

A diagram of a sales process

Description automatically generated

Para la creación de un modelo de dominio, tomamos en consideración las 3 siguientes instancias importantes.

**Empleado:** como la entidad sobre la que se regirán las ventas, considerando sus identificadores únicos como nombre de usuario, contraseña. Además, añadiendo las comisiones que obtendrá según la venta.

**Cliente:** como la entidad que realiza la compra, que puede o no tener una cuenta de miembro. Posee un Rut, nombre completo del cliente y un email.

**Videojuego:** la entidad más importante en relación con las operaciones del programa, que se identifica con un código, nombre, precio, genero, clasificación edades, desarrolladora y plataforma.

Se relaciona de tal manera que:

Uno o muchos empleado administran muchas ventas de videojuegos, uno o muchos clientes compran muchos videojuegos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tiempo de dedicación taller (horas)** | | |
| Integrantes | Modelo del Dominio | Informe del taller |
| Rodrigo Aguilera | 4 horas | 1 hora |
| Diego Cortes | 4 horas | 1 hora |