Propuesta

Inventario de una ferreteria

Generar los servicios de inventario de una ferretería

1. Ingresar un producto
2. Ingresar la cantidad del producto
3. Ingresar la fecha de caducidad del producto (los que puedan caducar)
4. Recuperar los productos (cargar desde txt)
5. Validar que la cantidad de productos sea solo numérica
6. Ingresar una descripción del producto
7. Ingresar un producto en el que se esté interesado (se despliega la información) Listar
8. Si se busca un producto y no hay o no existe le devuelve que no se dispone de ese producto

Desarrollo de software

* Abstracción = Es el nivel en el cual tu transformas los objetos fisicos a representaciones digitales, que entienda el computador
* Variables escritura en forma de tipo-camello (fechaDeCaducidad)
* Dentro del diseño de clases, composición y agregación
* Composición enlace fuerte entre 2 clases (porque si la una clase se destruye (deja de estar en memoria) la otra también)
* Agregación es un enlace débil entre 2 clases (si la una clase se destruye (deja de estar en memoria) la otra no)
* Tipos de funciones (Retornantes (devuelven un valor) y no retornantes(void : ejecutan algo) )
* Cuidar los tipos de variables con los que estas manejando.
* Lenguaje tipado= int, float, bool
  + int x = 2
* Lenguaje no tipado = no se pone el tipo de varibale
  + X = 2
* Ayuda: Variables bandera
* Codigo: -> Funciones f(x) = y
* F(x) = desarrollo
* X = inicializaciones
* Y = retorno
  + Inicializaciones -> Que variables necesito, que variables tengo y como quiero que se inicialicen
  + Desarrollo-> Hacer el codigo
  + Resultados o Retornos

Productos, Inventario, Facturas

Pinturas, destornilladores, tornillos, cemento, etc.

OBJETO

PRODUCTO

DISEÑO / DESARROLLO / LANZAMIENTO ( PRUEBAS)

DISEÑO

Objetos? Pinturas, destornilladores, tornillos, cemento, etc.

* PRODUCTO
* FERRETERÍA

|  |
| --- |
| PRODUCTO |
| nombre  cantidad  precio  fechaDeCaducidad  descripción |
| validarCantidad() |

|  |
| --- |
| FERRETERIA |
| nombre  listaDeProductos[] |
| venderProducto()  ingresarProducto()  cargarProductos()  listarProductos()  buscarProducto() |

* POO (Programación Orientada a Objetos)
  + Objeto = Instancia (Representación en memoria de la computadora de ese objeto)

|  |
| --- |
| MM |
| Instancia (Puerta) |
|  |
|  |
|  |

* + Clase = (Singular) Plantilla de un objeto, huella del objeto, Esqueleto, la forma que va a tener.
    - Atributos
      * Ancho
      * Alto
      * Tipo Material
      * Chapa
    - Comportamientos (funciones)
      * Abrir()
      * Cerrar()
  + Constructor = Inicializa el objeto, acepta los argumentos que van a ser los atributos de la clase