

Manual del usuario: Simulación Mall, POO, Entrega 3

Ayudante: Diego Beckford

Grupo 1: Juan Campos, Jaime Contardo, Roberto Cruz

- La interacción se basa completamente en el usuario con la interfaz, mediante botones, textboxes, etc. A partir de aquí se obtiene toda la información para la simulación
- La creación pisos se basa en 2 principios: Piso sobre nivel, donde se crea un piso sobre el nivel, y si se aprieta nuevamente se creará el segundo piso, y así sucesivamente. Los pisos subterráneos usan el mismo principio, sólo que hacia abajo.
- Al crear un piso, se solicita la cantidad de locales y la creación de éstos n locales en el piso se detiene cuando el usuario lo decide, o cuando se llega al límite de los locales disponibles en el piso.
- Al tener creados los pisos y locales se puede iniciar la simulación.
- Al terminar la simulación, se ofrecen los botones de mostrar reportes, guardar la simulación, etc.

JUSTIFICACIÓN ENTREGA 2 POO

Grupo: 1

Ayudante: Diego Beckdorf

- Para realizar este proyecto tenemos que realizar ciertas justificaciones para mayor comprensión:

1) En primer lugar borramos las subclases de comercial , entretención y comida, dado que las pusimos como atributos de la clase "negocio".

2) Dejamos las categorías Comercial, Entretención y Comida "vacías" (en el diagrama de Visio), por un tema de orden.

.

3) Agregamos como atributo "ganancia total" dado que era necesario para la simulación.