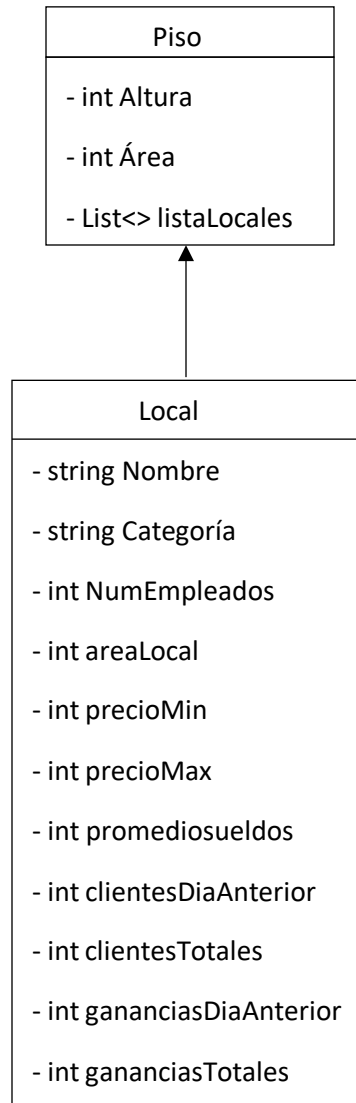


## Modelo y especificaciones actualizadas

### Modelo 3:



### Especificaciones 2:

Es fácil notar que sacamos muchísimas cosas de nuestro modelo anterior. Nos dimos cuenta que no las necesitábamos o que no nos preguntaban por ellas en esta entrega. De partida, no necesitamos una clase **Mall**. Una simple lista de pisos con sus respectivos locales bastaba para hacer correr la simulación.

Luego, no necesitamos una clase abstracta o padre (**Negocio**) para **Tienda** (actualmente **Local**), así que hicimos directamente la clase **Local**.

Otras clases innecesarias son Estacionamiento; ni siquiera son mencionados en el enunciado del proyecto, Producto; tampoco lo son, Trabajador; no requería la complejidad de una clase, fue degradado a un int dentro de Local, y Cliente; puede que se profundice en el futuro, pero mientras no nos lo pidan, será un número creado al azar dentro de la simulación.

### Especificaciones 3:

Literalmente el único cambio al modelo fue agregarle el número entero “sueldo promedio” a Local porque lo indicaba el enunciado. No fue necesario nada más.

Entre las especificaciones viejas y las actualizadas tenemos que:

- El Mall puede estar abierto entre 1 a 24 horas al día
- El dinero inicial debe ser mayor a 1
- Ya no hay una cantidad máxima de pisos, pero el de área debe ser menor a 2147483647 m<sup>2</sup>
- El área de un piso ***N+1*** no puede ser mayor que la del piso ***N***
- Los puntos de la primera versión que se referían a los estacionamientos, tiempos de espera y descuentos fueron eliminados
- Los Locales deben tener un área entre 10 m<sup>2</sup> y 100 m<sup>2</sup>
- Los Locales deben tener 1 o más empleados
- El precio mínimo en un local debe ser mayor que 0 y el precio máximo mayor que el mínimo
- El valor “Altura” de la clase Piso no se refiere a la distancia entre su suelo y techo, sino al orden en que están distribuidos en el mall