Model::Main

Repacion_instalacion: Se sabe que es lo que hay mal y solo se tiene que hacer la reparacion/instalacion
Mantenimiento: no se sabe si hay algo mas o no y es visita mas bien rutinaria

Plomero

#Reparacion_instalacion: bool {readOnly}
#Mantenimiento: bool {readOnly}

+Plomero()
~Plomero()
+set_rep_inst(bool rep_inst): void
+set_Matenimiento(bool mant): void
+realizar_trabajo(): void

Cliente

#Nombre_cliente: const string {readOnly}
#Direc_cliente: const string {readOnly}
#Telefono_cliente: const string {readOnly}
#static Contclientes: int
#fotorep: bool

+Cliente(string nombre_cli, string direc_cli, string tel_cli)
~Cliente()
+get_name(): string
+get_direc(): string
+get_tel(): string
+get_foto(): bool
+set_foto(bool foto): void
+generarPresupuesto(stock stock1): unsigned int
+agregarArt(Articulos Art_pedido): void
+static get_cantclientes(): const int
+to_string(): string
+imprimir(): void
list<Articulos> lista_Art_Pedidos

Despachante

#Cantidad_productos_entregar: unsigned int {readOnly}

+Despachante()
~Despachante()
+get_cant_prod(): unsigned it
+realizar_trabajo(): void
+set_Cant_prod_entreg(unsigned int C_productos_e): void

Servicio_cerrajeria

#tipo_servicio: string {readOnly}
#tipo_de_llave: string {readOnly}
#tengo_permiso: bool

+Servicio_cerrajeria(string tipo_serv, string tipo_llave)
~Servicio_cerrajeria()
+get_tipo_llave(): string
+get_tipo_serv(): string
+get_permiso(): bool
+realizar_trabajo(): void
+set_permiso(bool permiso): void
+permiso_llave(): bool
+set_tipoLlave(string tipoL): void
+set_tipoServ(string tipoS): void

Este vendria a ser el cerrajero pero lo entendemos mas con este nombre

Empleados

#Tipo_empleado: const string
#Nombre: const string
#Apellido: const string
#Dni: const string
#Sueldos: const unsigned int
+PrecioServicio: unsigned int

+Empleados(string _Tipo_empleado, string _Nombre, string _Apellido, string _Dni, unsigned int _Sueldos)
~Empleados()
+get_name(): string virtual
+get_surname(): string virtual
+get_dni(): string virtual
+realizar_trabajo(): void virtual
+get_sueldos(): unsigned int virtual
+get_PrecServ(): unsigned int virtual
+set_PrecServ(unsigned int _PrecServ): void virtual

bool operator==(const Empleados& otros) const

Duenyo_ferreteria

#A_cobrar: usigned int
#A_pagar: usigned int

+Duenyo_ferreteria()
~Duenyo_ferreteria()
+agregarEmp(Empleados Emp_Agregar): void
+contratar(Empleados empleado): void
+despedir(Empleados empleado): void
+set_cobrar(unsigned int _A_cobrar): void
+set_pagar(unsigned int platac, unsigned int _A_pagar): void
+set_pagar_seguro(unsigned int seguro): void

list<Empleados> list_empleados

stock

#Nombre_art_pedido: string
#Cant_art_stock: unsigned int

list<Articulos>list_stock

+stock()
~stock()
+set_nomb_art(string Nombre_art_pedido): void
+set_cant_art(unsigned int Cant_art_s): void
+agregar_stock(const list Articulos& art): void
+friend unsigned int Cliente generarPresupuestos(stock stock1)
stock& operator=(const list<Articulos>& art);

Articulos

#Nombre_art: const string
#Cant_art_pedido: usigned int
#Precio: usigned int
#Tamanyo: const float
#Categoria_articulo: const string

+Articulos(string _Nombre_art, float _Tamanyo, string _Categoria_articulo)
~Articulos()
+get_nombre_art(): string
+get_Tam(): float virtual
+get_precio(): float virtual
+get_Cant_art(): unsigned int virtual
+set_cant_art(unsigned int Cant): void virtual
+set_precio(unsigned int precio): void virtual

Articulos& operator=(const Articulos& otro)

Ferreteria

#Nombre: const string
#Direccion: string

+Ferreteria(string _Nombre)
~Ferreteria()
+set_direccion(string Dirreccion): void
+ingreso_horario(time_t tiempo, string Dias): bool
+get_nombre(): string

Articulos_CocinayBano_Bazar

#Articulo_color: Color_art

+Articulos_CocinayBaño_Bazar(Color_art color)
~Articulos_CocinayBaño_Bazar()

«enumeration»
Color_art

Amarillo
Rojo
Blanco
Negro
Azul

Herramientas

#Alquiler: bool
#precio_seguro: unsigned int
#precio_alquiler: unsigned int
#tiempo_a_alquilar: unsigned int
#Estado_art_a_alquilado: bool

+Herramientas()
~Herramientas()
+set_Precio_D(unsigned int p_D): void
+set_Precio_s(unsigned int p_s): void
+set_tiempo(unsigned int t_a): void
+set_Alquiler(bool Alquiler): void
+set_Estado_art_a_alquilado(bool estado_art_Alquilado): void
+get_Precio_S(): unsigned int
+get_total_alquilar(): unsigned int
+get_Alquiler(): bool
+get_Estado_art_a_alquilado(): bool

Articulos_Ferreteria

#Material: const string
#Tipos_ferreteria: Especificaciones

+Articulos_Ferreteria(string _Material, Especificaciones tip_ferre)
~Articulos_Ferreteria()

«enumeration»
Especificaciones

TipoF1
TipoF2
Tipof3

Especificaciones lo tomamos como un nombre general para poner cosas como, que tipo de tornillo o cosas por el estilo

Articulos_Electricidad

#Tipo_lampara: lamapara
#Tipo_enfuches: enchufes

+Articulos_Electricidad(enchufes en, lampara lamp)
~Articulos_Electricidad()

«enumeration»
lampara

nopedidol
LED
Halogenas
Fluorescentes

«enumeration»
enchufes

Nopedidoe
Tipo1
Tipo2
Tipo3

1..*
1..*
1..*
1
1
3
1
1
1
1
1..*