

**Correcciones STAR UML en general:**

→ Los constructores y destructores no estan, porque debíamos borrarlos para exportar.

**Clase empleados:**

→ Agregamos los últimos dos gets.

**Clase cliente:**

→Cambiamos agregarlista por agregarcarrito

→Agregamos get\_lista () // es el metodo con el cual el cliente ve la lista de articulos

→Agregamos cambios() // es el metodo con la que el cliente podrá realizar el cambio

**Clase Ferretería:**

→ Agregamos getubicacion() // con esta levantamos la ubicacion para imprimirla en el ticket.

**Clase Duenyo:** // el nombre de la función indica que hace cada una

→ Agregamos el metodo getapellido()

→ Agregamos el metodo hacerticket()

→ Agregamos el metodo generarPresupuesto()

→ Agregamos el metodo alquilar

**Clase Articulos:**

→ Características, se llama nomart ahora

→ Precio paso de ser unsigned int a int (asi podíamos hacer el try catch de un precio negativo)

→ Agregamos el metodo virtual mostrar() // en las clases hijas se imprimirá distinto

→ Agregamos un get de TODOS los atributos para levantarlos e imprimirlos en el ticket.

→ Agregamos el metodo chequearenvoltorio() // se utiliza para poder realizar el cambio.

→ Agregamos el metodo cambios() // se utiliza para poder realizar el cambio.

→ Agregamos el metodo alquilar() // se utiliza para poder realizar el alquilar.

**Clases Articulos (hijas):**

→ Agregamos el metodo mostrar() //misma virtual de la clase madre (clase Articulos)