

Ej 2.6 Hamburguesería:

Hamburguesería

Se va a crear un interfaz de ventana (prompt o consola) de pedido de comida de un restaurante.

Un clase contendrá la información de los precios de los tipos de hamburguesa y 2 métodos: uno que diga el precio por selección y otro que diga los ingredientes, por selección.

Al final devolverá el precio de un pedido que puede incluir hamburgues, bebida de distintos tamaños y patatas.

Clases: Bebidas/ Hamburguesas/ Patatas/ Nuggets/ Postre (helado, manzana)
Contempla tamaños, precios y cantidades

Ej 2.6 Hamburguesería:

RÚBRICA

ID	Criterio	1	2	3	4
1	Aspecto funcional				La interfaz con el usuario es comprensible/ guía bien y se entiende bien hasta el final/ tienes control en todo momento
2	Aspecto estético				Utilizas los recursos de los que dispone la consola/html plano/ para comunicar como interfaz.
3	Documentación				Documentación entregada en tiempo y forma. Documento zip con el proyecto y pdf con diagrama de clases UML, diagrama de flujo básico.
4	Estructura de Clases				Implementa un modelo basado en clases y explota su utilización
5	Formato código				Bien estructurado, comentado y tabulado. Es comprensible.
6	Bases de JS				Utiliza bien las variables y las estructuras de control de flujo.