## PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA



FACULTAD DE INGENIERÍA

Departamento de Ingeniería de Sistemas

PROYECTO - PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORES (II-2019)

PROFESOR: CARLOS A. JIMÉNEZ L.

Se quiere simular el funcionamiento de una aplicación de pedidos de comida a domicilio para lo cual se necesita crear dos interfaces para dos tipos de usuario. La primera interface es para la empresa dueña y administradora de la aplicación y la segunda es para el usuario final que es quien realiza los pedidos por la aplicación

## Interfaz de administración

- (10%) Permitir agregar, modificar, borrar y consultar su base de productos que van a ser atendidos por la aplicación. Cada producto maneja un código, un nombre, un costo, un precio de venta, una descripción de sus características, el restaurante al que pertenece, si está en promoción o no, la cantidad en inventario disponible y la cantidad que se ha vendido.
- (20%) Mostrar de forma gráfica el top 5 de los productos más vendidos y el top 5 de los productos menos vendidos. Los gráficos deben ser de barras y pueden hacerse con caracteres de la tabla ascii o lo que el estudiante considere conveniente para realizarlos. Cada vez que se venda un producto modifica la información de estos gráficos.

## Interfaz de usuario final

- (30%) La aplicación debe permitir buscar productos para solicitar en el pedido. Para esto se debe contar con un buscador de productos el cual debe permitir al usuario que escriba una o más palabras de búsqueda y se deben mostrar los productos que contengan esas palabras bien sea en el nombre o en la descripción del producto. Debe permitir al usuario escoger por cual atributo ordenar el listado (Por nombre, por precio, por restaurante o por promociones). Para mostrar los productos, se debe mostrar un listado de 10 productos a la vez y permitirse paginación (Ir a los siguientes 10 productos o los anteriores 10 productos). Para cada producto se muestra el código, el nombre y el valor. De este listado, el usuario podrá seleccionar un producto del cual se mostrará toda la información detallada del mismo.
- (20%) Una vez seleccionado un producto del listado anterior para la compra, este debe ingresar a un carrito de compras, el cual puede contener uno o más platos seleccionados. El usuario debe poder cambiar la cantidad que desea comprar del producto, que por defecto es 1. Estando en el carrito el usuario debe poder

## PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA



FACULTAD DE INGENIERÍA

Departamento de Ingeniería de Sistemas

PROYECTO - PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORES (II-2019)

PROFESOR: CARLOS A. JIMÉNEZ L.

quitar productos que se encuentren en él, cuando decida no pedirlos. Siempre debe poderse seguir comprando para seguir agregando productos al carrito.

(20%) Realizar la compra. Para esto se toman los productos que están en el carrito de compras y se liquidan por el valor de cada uno de ellos. Se debe generar una factura en pantalla que indique los productos comprados, el valor de cada uno y el valor total vendido y debe calcularse el IVA que debe ser incluido en el total de la venta. Al realizar la compra deben afectarse la cantidad en inventario y la cantidad vendida del producto en la tabla de productos.

1ª entrega 23 de octubre de 2019

2ª Una semana después de la última clase del curso

Notas: Todos los ordenamientos y búsquedas de información deben hacerse utilizando listas encadenadas y la información debe almacenarse en archivos. Se tendrá en cuenta la interfaz del programa para la nota del mismo.