

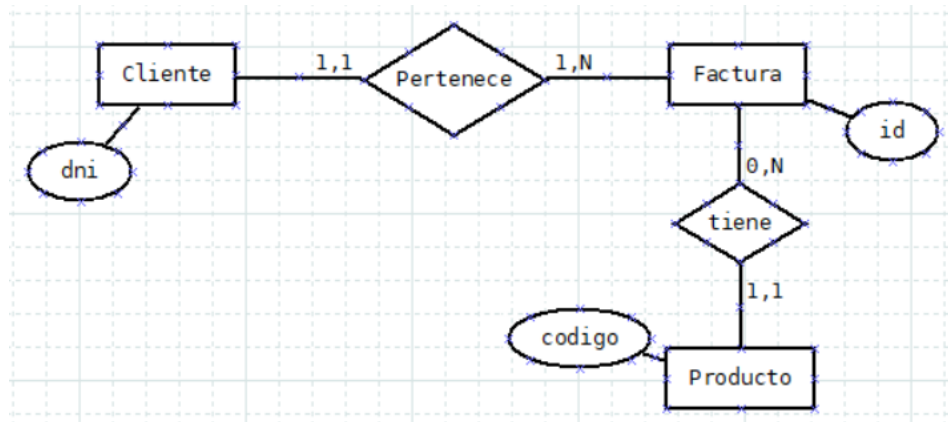
TEMA 5. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS. PRÁCTICA 3

Realizar los siguientes ejercicios utilizando el lenguaje Java y el editor Geany.

Entregar en la tarea correspondiente del curso del Aula Virtual, un fichero .ZIP con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos: T05p03.zip.

1.- Desarrollar un programa que simule la Gestión de una Tienda.

- ◆ Crear una carpeta “T05p03” donde guardar todas las clases.
- ◆ Implementar las clases *Cliente*, *Producto* y *Factura* con los siguiente atributos (utilizar tipos de datos primitivos):
 - *Cliente*: *dni, nombre, domicilio y telefono.*
 - *Producto*: *codigo, nombre y precioUnidad.*
 - *Factura*: *id, fecha, dni, codigo, cantidad, iva y total.*
- Modelo E/R:



- ◆ Cada clase anterior debe tener atributos privados, constructor básico y métodos públicos *getters* y *setters* para cada uno de los atributos.
- ◆ Realizar una clase “T05p03.java” con un método principal *main* para probar las clases anteriores. Declarar e instanciar un objeto de cada clase, asignar unos valores adecuados (en código, sin leer de consola) y mostrar por pantalla toda la información de una posible factura realizada por un cliente de un producto, lo más completa posible.