

PujaEzak deitutako subasten aplikazioa garatu nahi dugu. Aplikazio horrek egunero hainbat produktu eskainiko ditu, eta erabiltzaileek beren pujak gauzatu ahalko dituzte. Produktu bakoitzak puja minimoa izango du, eta erabiltzaileek produktuagatik ordainduko duten diru kopurua adieraziko dute. Pujak ezkutuan egingo dira, hots, erabiltzaileek ez dakite besteen pujen zenbatekoen inguruan ezer.

Aplikazioak egunero subastako produktuen katalogo bat izango du, eta produktu bakoitzerako, bere kodea, izena, deskripzioa, gutxieneko puja eta egunean izan dituen pujen zerrenda gordeko ditu. Pujei dagokienez, pujatutako diru kopuruaren eta erabiltzailearen kodearen bidez definituko ditu aplikazioak. Gainera, *PujaEzak*-ek erabiltzaileen informazioa erregistratuko du; erabiltzaile bakoitza bere kodeaz, izenaz eta eskuragarri daukan saldoaz definitzen da.

Egunaren amaieran, aplikazioak pujatutako produktu guztiak prozesatuko ditu, eta produktu bakoitzarako puja irabazlea bilatuko du (diru gehien eskeini duena). Irabazle bakoitzerako, saldoan puja ordaintzeko behar beste diru daukan egiaztatuko da, eta, hala bada:

- Irabazlearen saldo kopurua pujatutako diruarekin eguneratu.
- Faktura bat sortu: azken horretan irabazlearen kodea, produktuaren kodea eta ordaindutako dirua gordeko dira, eta faktura hori fakturen erregistroan gehituko da.
- Pujatutako produktua eguneko produktuen katalogotik ezabatu.

Hurrengoak eskatzen dira:

1. Objektuak identifikatu (Singleton eta DEA), eta beren atributu, konstruktore eta problema ebazteko metodoak definitu. Horiek guztiak UML formalismoa erabiliz adierazi.
2. UML diagrama marraztu klase arteko mendekotasunak erakutsiz. Kutxetan klaseen izena bakarrik ipini.
3. *pujakKudeatu()* metodoaren sekuentzi diagrama diseinatu.