

Clase 23

Martes, 24 Octubre 2023

[Indice](#)

Clase 'Jar'

```
,
    JAR
    -----
    -capacity: double
    -quantity: double
    -----
    +SetQuantity(quantity): double
    +GetQuantity(): double
    +SetCapacity(value)
    +GetCapacity(): double
    +GetPercent(): double
    +GetRemining(): double
    +AddQuantity(value): void
,
```

- 'SetQuantity': Se le pasa una cantidad. Devuelve la cantidad que sobra.
- 'GetPercent': Devuelve el porcentaje sobrante.
- 'AddQuantity': Se le pasa la cantidad que añadimos a la jarra.

Clase 'Machine'

```
,
    COFFEEMACHINE
    -----
    -state: Estado
    -----
    +GetState(): Estado
    +ChangeToNextState(): void
,
```

- dom(Estado): (esperando, procesando_Moneda, retirando_producto, devolviendo_cambio)
- En el constructor se inicia el objeto en estado 'esperando'.
- La forma óptima de diseñar la función Change() es con un 'Switch'

Clase 'Moneda'

```
,
    COINCHANGE
    -----
    +(static)ToNumber(coin:Moneda): int
    +(static)ToMoneda(int:centims): Moneda
    +(static)GetReturnChange(int:centims): List<Moneda>
,
```

- dom(Moneda): (Euro_50000,[...], Euro_1)
- Un 'enum' no puede empezar por número, ni símbolo.