



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Profesor: RICHA GUAYA

Alumno: Bryan Vicente

2º Bimestre

Abril-Agosto 2020

Deber GUI_FACTURA

Definición: Realice una interfaz gráfica de usuario en java, que permita ingresar los siguientes valores con respecto al presupuesto para un determinado material de construcción: Los datos que se solicitan como entrada son: Nombre del material, valor, cantidad y el valor del descuento si lo hubiere (los datos que se muestran en la imagen son solo de ejemplo). De acuerdo a estos requerimientos, deberá realizar el diseño de diagrama de clases correspondiente. La interfaz consta también de 3 botones que realizarán las operaciones correspondientes como se indica en cada uno de ellos. La interfaz debe ser funcional y se verá similar a la imagen que se muestra a continuación.

Análisis del problema:

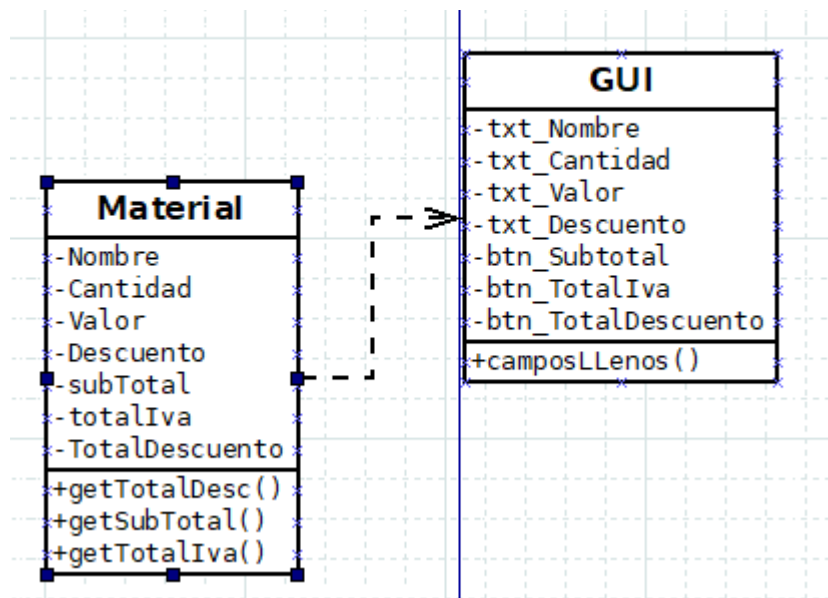
Entradas: Nombre, valor, cantidad, descuento

Procesos: CalcularSubtotal, CalcularTotalConIva, CalcularTotalConDescuento

Salidas: Valor a pagar

Diseño del programa:

Diagrama de clases:



Cálculo de presupuesto en material de construcción

Llene todos los campos

Nombre:

Valor:

Cantidad:

Descuento: %

VALOR A PAGAR: 0

Subtotal

Total con IVA 12%

Total con descuento