Nombre: Brisa Itzel Reyes Castro

Matricula: A01710395

 Un documento (pdf) con la descripción del proyecto, el diagrama de clases que modele el problema y el plan de pruebas básico que has diseñado para validar la funcionalidad de tu propuesta de solución. Además, de incluir la liga a tu repositorio de GitHub.

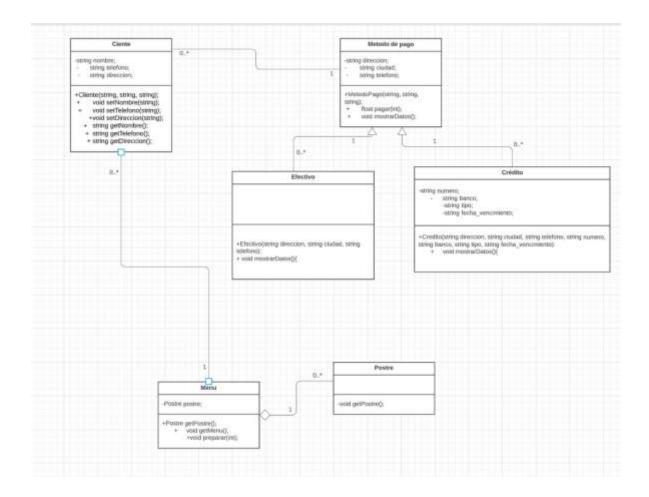
En este documento hablaremos sobre el proyecto titulado menú de restaurante, donde implementamos clases que son lo que conocemos como plantillas y esto nos sirve para crear objetos, están compuestos por atributos y métodos. En el caso del proyecto utilizamos 5 clases; la primera, clase cliente, clase postre, clase método de pago, clase herencia, clase crédito y efectivo.

Como podemos darnos cuenta la clase método de pago tenia como atributos dirección, ciudad y teléfono, con esto se le dio herencia a dos clases las cuales fueron crédito y efectivo, posteriormente utilizamos agregación de la clase postre a la clase menú.

## ¿Cómo funciona?

El sistema solicita los datos del usuario empezando por nombre, teléfono y dirección, seguido de esto, se desplegará un menú con los platillos a seleccionar; en este caso solo se tienen 5 artículos disponibles a venta, el usuario deberá seleccionar el índice del producto, seguido de ello el sistema preguntará si desea agregar un postre, el sistema continuará pidiendo los datos de pago en donde el cliente debe de ingresar dirección, ciudad, teléfono. Además, deberá seleccionar su forma de pago, este deberá de ser en efectivo o crédito al seleccionar una acción el sistema despliega los datos de pago del usuario y preguntará su no. De cuenta, el banco y si la tarjeta es de crédito o de débito, además de la fecha de vencimiento. Con ello el sistema arrojará los datos ingresados y desplegará operación exitosa.

## Diagrama de clases:



## Pruebas del programa:

```
Maser that ingrees to deter por fever;

Middle of the state of the sta
```

Link

https://github.com/brisa2205/OrdenCompraRestaurante/blob/main/README.md#ordencomprarestaurante