

Creación de una factura en java

I parte

Diagrama de las clases

La primera parte para la creación de la factura constara de realizar el diagrama de las clases, serán dos clases factura y producto, factura heredara de la clase producto.

La clase producto tendrá como atributos privados y estáticos, nombre y código; también contará con un constructor con los parámetros (nombre, código) mediante este constructor se puede crear el objeto para esta clase. Además, llevara un constructor vacío para efectos de poder utilizarlo eventualmente, luego se creará de forma pública las propiedades que me permitan obtener los valores que en ese momento tengan los atributos utilizando el **método get**

La clase factura que hereda de producto, llevará además los atributos: numerofactura, fecha, precio, cantidad, crearemos el respectivo constructor con sus parámetros (numerofactura, fecha, precio, cantidad).

En el constructor para poder utilizar la super clase o clase padre, hay que pasarle los parámetros para completar el registro. Crear también un constructor vacío , y utilizar de nuevo el **método get** para poder tener acceso a la información guardada en cada uno de los atributos

II parte

Creación de la interfaz del sistema

Crear un JFrame llamado frmformularios que tendrá:

- siete **Labels** llamadas: número de factura, fecha, código, nombre del producto, cantidad, precio, total.
- Siete **Textfields** para capturar el código del producto, nombre del producto, fecha, número de la factura, cantidad, precio y total.
- una **Table** que lleve una fila con código, nombre, cantidad, precio, total.
- Tres **Buttons**: agregar, modificar y eliminar línea.

III parte

Programación

En esta parte se programa cada uno de los botones de la interfaz gráfica agregar, modificar y eliminar línea.

