

Apellido y Nombre: Jain Silvina

G1

Caso de Trabajo:

Una Empresa que vende “Ropa de Seguridad” nos convoca para la realización de una App que permita registrar los Pedidos de Equipos de los clientes.

Marco Teórico:

1. Dar ejemplos de Abstracción en el caso actual.
La clase `Equipo`, es un ejemplo de abstracción, es un equipo de seguridad con propiedades como nombre y precio, ocultando los detalles internos y proporciona una interfaz para acceder y manipular estos atributos.
La clase `Empresa`, abstrae la gestión de equipos, clientes, empleados y pedidos en un solo objeto, proporcionando métodos para interactuar con estos elementos sin necesidad de conocer todos los detalles internos de su implementación.
2. Si hay Herencia Marcarla y Justificar por qué.
Para mi no hay herencia.
3. ¿Podría Implementar en memoria Dinámica Como?
Se podría implementar utilizando punteros y la función `new`.
4. Como guardaría las colecciones de Empleados o Clientes, para buscar alguno.
Por ejemplo, se podría usar memoria dinámica para guardar los objetos de `Cliente` y `Empleado` en las colecciones de la clase `Empresa`.

Marco Practico

Implementar en C++ el caso anterior permitiendo:

1. Cargar Equipos (Ropa,Zapatos, Antiparras,...).
2. Cargar Clientes
3. Cargar Empleados
4. Cargar Pedidos de Artículos Asignados a los Clientes.
5. Mostrar los pedidos de los Clientes.

La aplicación deberá realizarse Implementando los Objetos Correspondientes.
Deberá mostrar por consola los pedidos de los clientes.

Se aconseja usar clases y un Array de Objetos.

Nota: Tome nota de lo que se pide. Responda las consignas como se han establecido. No “haga” de más, tampoco de “Menos”,
Para aprobar será necesario contar con más del 60% de las consignas aprobadas.