Codificacion de "Sistema de Gestión de Pedido”.

Para el desarrollo de la aplicación de escritorio se utiliza la herramienta Unity 3D, un motor grafico para crear aplicaciones interactivas y el framework de Realidad Aumentada Vuforia . La codificación se realiza en con lenguajes de c#. A continuación se muestra el código desarrollado:

## Estructura de paquetes: a continuación se presenta la distribución de paquetes en realizados en la codificación.

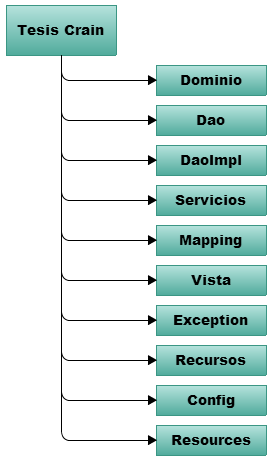


Figura x.x: Diagrama de paquetes de sistema Crain

Paquetes: A continuación se definen el contenido de cada uno de los paquetes:

**Dominio**: clases de entidades identificadas en el sistema. Contiene las clases:

* Administrador
* Categoria
* Diario
* Menu
* Mesa
* Pedido
* Reporte
* TeaMenuPedido
* Video

**Dao**: son interfaces las cuales implementaran las clases. Las interfaces son:

* AdministradorDao
* CategoriaDao
* DiarioDao
* MenuDao
* MesaDao
* PedidoDao
* ReporteDao
* TeaMenuPedidoDao
* VideoDao

**DaoImpl**: contiene las clases que implementan las interfaces definidas en el paquete dao. Las clases son:

* AdministradorDaoImpl
* CategoriaDaoImpl
* DiarioDaoImpl
* MenuDaoImpl
* MesaDaoImpl
* PedidoDaoImpl
* ReporteDaoImpl
* TeaMenuPedidoDaoImpl
* VideoDaoImpl

**Exception**: clases que manejarán los errores.

* ValorNumericoException

**Servicios**: se implementa el patrón facade

* Facade

**Mapping**: se encuentran los archivos de mapeo de hibernate.

* administrador
* categoria
* diario
* menu
* mesa
* pedido
* reporte
* teamenupedido
* video

**Vista**: contiene las pantallas del sistema

* Login
* PantallaPrincipal
* AgregarDiario
* AgregarVideo
* ModificarPrecio

**Recursos:** archivos adicionales necesarios en visual estudio para lograr el mapeo.

* nhibernate-configuration.xsd
* nhibernate-mapping.xdsd

**Config:** contiene los archivos que permiten el **mapeo** entre entidades de la base de datos y los objetos de la aplicación.

* hibernate.cfg.xml
* NHibernateManager

**Resources:**  contiene las imagenes utilizadas en el sistema.

* numerMesa2-2.png
* textField2b.png

Clases del dominio

Clase Menu:

**public** class Menu

**{**

**private** int idMenu**;**

**private** string nombrePlatoMenu**;**

**private** double precioMenu**;**

**private** string descripcionMenu**;**

**private** ISet teaMenuPedidoMap **=** **new** HashedSet**();**

**private** ISet complementoMap **=** **new** HashedSet**();**

**private** Categoria categoria**;**

**public** Menu**()** **{** **}**

**public** Menu**(**int idMenu**,** string nombrePlatoMenu**,** double precioMenu**,** string descripcionMenu**,** Categoria categoria**)** **{**

**this.**idMenu **=** idMenu**;**

**this.**nombrePlatoMenu **=** nombrePlatoMenu**;**

**this.**precioMenu **=** precioMenu**;**

**this.**descripcionMenu **=** descripcionMenu**;**

**this.**categoria **=** categoria**;**

**}**

**}**

Clase Pedido:

**public** class Pedido

**{**

**private** int idPedido**;**

**private** string fechaPedido**;**

**private** double totalPedido**;**

**private** Mesa mesa**;**

**private** ISet teaMenuPedidoMap **=** **new** HashedSet**();**

**public** Pedido**()** **{** **}**

**public** Pedido**(**int idPedido**,** string fechaPedido**,** double totalPedido**,** Mesa mesa**)** **{**

**this.**idPedido **=** idPedido**;**

**this.**fechaPedido **=** fechaPedido**;**

**this.**totalPedido **=** totalPedido**;**

**this.**mesa **=** mesa**;**

**}**

**}**