

ACTIVIDAD 18

Introducción a la programación orientada a objetos en Java

Objetivos:

1. Aplicación de conceptos básicos de programación orientada a objetos en Java.
2. Test de 10 preguntas que el docente le indicará.

Instrucciones.

En cada una de las preguntas escriba el programa en Java que resuelva la problemática planteada.

Puede consultar al profesor si tiene dudas sobre el trabajo las cuales serán respondidas en directo, mediante Blackboard. Se creará un foro para que puedan discutir entre los grupos la búsqueda de una buena solución del problema.

Al final cada grupo explicará la solución obtenida para el problema, la cual obtendrá retroalimentación por parte de los alumnos y el profesor.

Enunciado

Una empresa de ventas de ropa juvenil, requiere manejar las distintas ofertas y promociones que siempre dispone a sus clientes.

Los datos requeridos son: tipo ropa (polera, jeans, guantes, etc), talla, modelo y precio.

De las promociones, estas dependerán de:

Festividad	30% de descuento.
Temporada baja	60% de descuento.
Día de semana	15% de descuento.

Se requiere:

Solo una de ellas se puede aplicar al precio de la prenda.

Crear diagrama de clase con los atributos y métodos.

Crear la clase en Netbeans, junto con los métodos que permitan:

1. Imprimir toda la información de la prenda.
2. Imprimir el tipo de descuento aplicado, % y total a pagar

Crear 2 prendas.

Imprimir los diferentes valores acorde al descuento que se quiera aplicar.

Una vez terminada la actividad, debe enviar por correo la soluciones indicando el grupo de trabajo y los integrantes. Cada solución se dejará en el ambiente de aprendizaje disponible para que la puedan revisar.