

Programación orientada a objetos,

09/02/2025

Monica Larissa Solano Garcia, AL05078556

Aranza Gonzáles Mérida, AL05074033

Sergio Andrés Avendaño Clavijo, AL07092161

Diego Ronaldo Sánchez Pichardo, AL05077303

**Explicación de Proyecto.**

Nuestro proyecto consiste en una máquina expendedora de cartas Pokémon, la cual contará con un stock preestablecido de cartas, cada una identificada con atributos específicos, incluido su nombre. Para facilitar su búsqueda, cada carta estará asociada a un código único que el usuario deberá ingresar para realizar la compra.

Adicionalmente, el sistema ofrecerá la opción de visualizar los atributos de la carta antes de proceder con la adquisición. Una vez seleccionada, se mostrará el precio y los métodos de pago disponibles. Tras completar la transacción, la máquina entregará la carta al usuario y retornará al menú principal.

Cabe destacar que, una vez comprada, la carta será retirada del stock. Por ejemplo, si inicialmente había cinco unidades disponibles, tras la compra quedarán cuatro.

**Diagrama UML.**

**Diagrama, Esquemático

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

Es pequeño porque solo tenemos el código de stock y de venta.

**Visión personal.**

Imagino este proyecto como una solución innovadora para coleccionistas y fanáticos de Pokémon, brindando una experiencia de compra automatizada, rápida y accesible. A través de la máquina expendedora, los usuarios podrán adquirir cartas de manera sencilla, sin necesidad de depender de tiendas físicas o vendedores.