Control de stock de una vinoteca

**Clases:**

*Productos*

**Atributos**

* Nombre
* Marca
* costo
* stock
* Tipo de envase
* Origen

**Métodos:**

* Set de nombre, marca, costo, stock, tipo de envase, origen
* get de nombre, marca, costo, stock, tipo de envase, origen
* Resta de stock a medida que se vende
* Suma a stock a medida que se compra
* Crear archivo

**Subclase de *productos***

*Vinos*

**Atributos**

* Bodega
* Año
* Variedad
* Varietal
* Origen

**Métodos:**

* Set y get para todos los atributos
* Crear archivo

*Clientes.*

**Atributos**

* Código.
* Nombre.
* Apellido.
* DNI.
* Dirección.
* Correo.

**Métodos:**

* Crear archivo

*Vendedor.*

**Atributos**

* Código.
* Nombre.
* Apellido.
* DNI.
* Dirección.
* Correo.

**Métodos:**

* Crear archivo

*Proveedores.*

**Atributos**

* Código proveedor.
* Nombre.
* Apellido.
* DNI.
* Dirección.
* Correo.

**Métodos:**

* Crear archivo

*Ventas. (Órdenes de compra)*

**Atributos**

* Numero de venta.
* fecha.
* Nro cliente.
* Forma de pago.
* Cantidad.
* Costo

**Métodos:**

* Crear archivo
* Listado de órdenes de compra realizadas

*Compras a proveedores.*

**Atributos**

* Numero de compra.
* fecha.
* Nro. proveedor.
* Forma de pago.
* Cantidad.
* costo

**Métodos:**

* Listado de compras realizadas
* Crear archivo

Diagrama de clases UML

La figura de clase en sí misma consiste en un **rectángulo de tres filas**. La fila superior contiene el *nombre de la clase*, la fila del centro contiene los *atributos de la clase* y la última expresa los *métodos o las operaciones* que la clase puede utilizar. Las clases y las subclases se agrupan para mostrar la relación estática entre cada objeto.

Los diagramas de clases ofrecen una serie de beneficios para toda organización. Usa los diagramas de clases UML para:

* Ilustrar modelos de datos para sistemas de información, sin importar qué tan simples o complejos sean.
* Comprender mejor la visión general de los esquemas de una aplicación.
* Expresar visualmente cualesquier necesidades específicas de un sistema y divulgar esa información en toda la empresa.
* Crear diagramas detallados que resalten cualquier código específico que será necesario programar e implementar en la estructura descrita.
* Ofrecer una descripción independiente de la implementación sobre los tipos empleados en un sistema que son posteriormente transferidos entre sus componentes.

Modificadores de acceso a miembros

Todas las clases poseen diferentes niveles de acceso en función del modificador de acceso (visibilidad). A continuación te mostramos los niveles de acceso con sus símbolos correspondientes:

* Público (+)
* Privado (-)
* Protegido (#)
* Paquete (~)
* Derivado (/)
* Estático (subrayado)