IT BOARDING

BOOTCAMP

Programación Java

SaveTheRopa S.A

// Práctica integradora

SaveTheRopa S.A es una empresa que desea implementar un sistema informático de guardarropas a nivel mundial. El sistema permite a una persona guardar sus pertenencias en el guardarropas y luego retirarlas de manera sencilla con solo presentar el número identificador que recibe al guardarlas.

Las pertenencias se representan en el sistema mediante algo abstracto llamado **prenda**, que tiene marca y modelo, de modo que si la persona pierde el número también podría en algún momento poder llegar a reclamarlo con dicha información. Sin embargo, el reclamo será modelado en otro momento.

1. Crear la clase **Prenda** que contenga las variables marca y modelo, ambos de tipo String.

2. Crear la clase **GuardaRopa** que contenga como variable un diccionario y un contador que se utilizará como identificador. Las claves del diccionario serán Integer y como valor una lista de prendas.

3. Crear el método **public Integer guardarPrendas(List<Prenda> listaDePrenda)**, en la Clase **GuardaRopa**, que recibe una lista de prendas y devuelve el número identificador en donde quedaron asignadas las prendas, es decir la clave del diccionario en donde guardamos las prendas.

4. Crear el método **public void mostrarPrendas()**, en la Clase GuardaRopa que imprime por pantalla todas las prendas que quedan en el guardarropas junto con el número que les corresponde.

5. Crear el método **public List<Prenda> devolverPrendas(Integer numero)**, en la Clase **GuardaRopa** que devuelve la lista de prendas que están guardadas bajo ese número.

6. Crear en la clase Main un escenario en el cual alguien guarde dos prendas, reciba el código y luego reclame sus prendas.