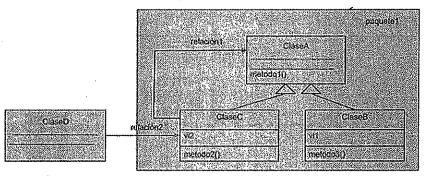
Orientación a Objetos II 1er Parcial - Miércoles 1ero de Julio de 2015

Ejercicio de Patrones

Debe diseñar una aplicación para representar diagramas UML. Debe poder indicar Clases y las Relaciones entre ellas. Tanto las Clases como las Relaciones poseen un nombre que las identifica. Las clases en particular poseen una superclase, variables de instancia y métodos. Las relaciones conocen la clase origen y la clase destino de la relación. Además debe considerar Paquetes, los cuales permiten agrupar Clases, Relaciones y otros paquetes. A continuación se muestra un ejemplo de un modelo.



Tareas:

- 1. Diseñe la solución
- 2. Escriba el workspace necesario para instanciar el ejemplo.
- 3. Implemente los siguientes mensajes:
- >>cantidadDeClases
- "Retorna la cantidad de ciases de un modelo, incluyendo las clases de sus paquetes"
- >>paqueteConMasClases
- "Retorna el Paquete con mas clases de un modelo"
- >>pseudocodigo
- "Retorna un pseudocódigo de los elementos del modelo"

El pseudocódigo para el modelo ejemplo es el siguiente:

Package paquete1 { Object subclass: #ClaseA instanceVariableNames: '' Methods metodo1 ClaseA subclass: #ClaseB instanceVariableNames: 'vi1' ClaseB_methods metodo3 ClaseA subclass: #ClaseC instanceVariableNames: 'vi2' ClaseB methods metodo2 Relation named: 'relacion1' from ClaseC to ClaseA} Object subclass: #ClaseD instanceVariableNames: '' Relation named: 'relacion2' from ClaseD to ClaseC

Ejercicio de Refactoring

Sea la siguiente aplicación que genera el ticket de una compra. La aplicación suma los elementos de una Orden de Compra para determinar el monto final que debe abonar el cliente considerando un medio de pago. Cada ítem representa un producto donde se indica el precio y la cantidad de unidades. Finalmente, si el medio de pago es Contado se aplicará un descuento del 10% si la compra supera los 10 items. Por el contrario, el pago con Tarjeta tiene un recargo del 5% para menos de 5 items.