

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

EVALUACIÓN	PRACTICA 01	FECHA	05-FEB-2018
DOCENTE	ERIC G. CORONEL CASTILLO	TIEMPO	90 MIN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ITEM	CRITERIO EVALUACION	PUNTAJE
1	Diseño e implementación de la capa de servicio.	8
2	Implementar la clase o clases de prueba.	4
3	Implementación de view.	4
4	Usabilidad de la interfaz de usuario	4
	TOTAL	20

REQUERIMIENTO A IMPLEMENTAR

REQUERIMIENTO

El **Sr. Carlos Soto** es vendedor independiente de la **Universidad de la Vida**, su objetivo es vender cursos a empresas, y gana una COMISIÓN de la venta, esta comisión es un porcentaje de la venta.

El porcentaje de la comisión está en función a la categoría del curso y la cantidad de participantes, tal como se ilustra en el siguiente cuadro:

ITEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	GANANCIA 1	GANANCIA 2
1	Programación	S/. 800.00	5 %	7 %
2	Ofimática	S/. 500.00	3 %	5 %
3	Administración	S/. 1,800.00	8 %	10 %
4	Otros	S/. 1,000.00	4 %	6 %

Los precios de los cursos son por participante y ya incluyen el IGV.

El porcentaje de ganancia se aplica sobre el importe de la venta (SIN EL IMPUESTO), no sobre el total.

Por defecto se aplica **GANANCIA 1**, solo si la cantidad de participantes es mayor a 12 se aplica **GANANCIA 2** en lugar de **GANANCIA 1**.

EJEMPLO ILUSTRATIVO

Por ejemplo, los datos de una venta son (INPUT):

- | | |
|-------------------------|--|
| ▪ Categoría del curso: | Programación |
| ▪ Descripción del curso | Desarrollo de Aplicaciones con Spring Framework |
| ▪ Participantes: | 15 |

El resultado que se debe obtener es (OUTPUT):

- | | |
|---------------------------|------------------|
| ▪ Precio del curso: | 800.00 |
| ▪ Participantes: | 15 |
| ▪ Importe de la venta: | 10,169.49 |
| ▪ Impuesto: | 1,830.51 |
| ▪ Total: | 12,000.0 |
| ▪ Porcentaje de ganancia: | 7% |
| ▪ Ganancia: | 711.86 |

DISEÑO DE LA APLICACIÓN

Se debe desarrollar una aplicación Java utilizando los conceptos desarrollados en clase.

La parte de la lógica de la solución debe ser implementada bajo el principio "**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A SERVICIOS**" y la programación en capas.