



# Práctica 3

## Desarrollo de una aplicación para la venta de comida rápida

The screenshot shows a window titled "McDonald's España" with standard window controls. Inside, the McDonald's logo is on the left and the text "McDonald's" is on the right. Below the logo, there is a section labeled "Artículos:" with a dropdown menu showing "Hamburguesa - CBO - 5.45 €". To the right of this, under the label "Unidades:", there is a numeric input field with the value "3" and a green button labeled "Añadir". Below these, the label "Precio Pedido:" is followed by a text box displaying "16.35 €". At the bottom right, there are two buttons: a green "Siguiente" button and a red "Cancelar" button.

### 1. Introducción

En esta y sucesivas prácticas desarrollaremos diferentes versiones de una aplicación para los terminales punto de venta (TPV) de una conocida marca de comida rápida. Mediante estos TPV, un cliente podrá realizar su pedido sin tener que esperar a ser atendido. El cliente elegirá el número de unidades que desea de cada artículo de la carta y conocerá el precio del pedido según vaya añadiendo artículos al mismo.

Todos los artículos ofrecidos se encuentran en un archivo de texto "artículos.dat" con el siguiente formato en cada línea:

código@tipo@denominación@precio

### 2. Objetivo

Se trata de desarrollar una aplicación con interfaz visual de manera que:



- Se muestre la carta de artículos
- Se vaya visualizando el precio total del pedido según el usuario vaya incorporando artículos.
- En el momento que el cliente acepte el pedido, se soliciten los datos del cliente para la recogida del mismo en una nueva ventana.
- Una vez validados los datos del registro, se presente una ventana de confirmación en la que se muestre el código del pedido que se corresponderá con el nombre del archivo donde quedará almacenado el pedido.
- La ventana principal no se pueda cambiar de tamaño
- Todas las ventanas de la aplicación aparezcan centradas

## 3. Desarrollo de la práctica

En esta práctica llevaremos a cabo las siguientes actividades:

- Algunas propiedades de ventanas: `iconImage`, `resizable`, `setLocationRelativeTo`.
- Incorporación de imágenes
- Incorporación de nuevas clases en la aplicación correspondientes a la lógica de negocio y la invocación de sus métodos desde la interfaz gráfica.
- Tratamiento de ficheros de texto.

## Tareas práctica 3 – Semana 1

1. Hacer un pequeño programa que mediante entrada/salida por consola permita que un cliente haga un pedido y lo visualice en pantalla para entender el funcionamiento de las clases de lógica que se incorporarán al proyecto en la siguiente sesión de prácticas.
2. Documentar adecuadamente todas las clases y métodos de la lógica de negocio.

## Tareas práctica 3 – Semana 2

1. **IMPORTANTE:** Estudiar los fundamentos teóricos asociados a esta práctica porque formarán parte de los contenidos a evaluar tanto en el examen teórico como en el práctico de la asignatura.
2. Documentar (con Javadoc) tanto la práctica realizada en clase como las tareas propuestas a continuación.
3. Tras añadir un artículo al pedido, indicar en la interfaz las unidades totales que hay de ese artículo en el pedido.
4. Añadir la siguiente funcionalidad a la aplicación: debido a la celebración del McHappy Day, si el cliente hace un pedido de 50€ o más, se aplicará un descuento del 10% sobre el precio final. Indicarlo en la interfaz de la forma que se considere oportuna.
5. Añadir el precio del pedido a pagar por el cliente en la ventana de confirmación.