Clase 3 – Programación Orientada a Objetos

Ejercicio

El Gerente de Ventas de una reconocida línea de indumentaria deportiva nos solicitó una aplicación para poder empezar a vender sus productos por internet. El sistema debe permitir tener registro de las compras que se realizaron, sacar el total recaudado y poder aplicar descuentos según distintas promociones del momento.

Utilizando correctamente los conceptos vistos en la clase modele un programa hecho en Typescript con lo necesario para que el sistema pueda realizar las siguientes acciones:

1. Registrar a Gonzalo como cliente dentro de la plataforma.
2. Agregar al carrito de compras de Gonzalo un par de botines, un corto y una remera de Independiente.
3. Gonzalo quiere comprar lo que tiene en su carrito para poder ir a jugar al futbol. Para hacerlo tiene que tener dinero suficiente, en caso contrario se debe mostrar un mensaje indicándole que es pobre. Se debe actualizar su historial de compras y su carrito debe quedar vacío.
4. Registrar a Tomas como cliente. Tomas es un Manager de un equipo de futbol en España y por lo tanto cuando compra, compra en grande. Cada vez que Tomas agrega un producto a su carrito lo hace x10. Pero este número puede cambiar según como le vaya al equipo.
5. Cuando Tomas quiere comprar todo lo que tiene en su carrito, no importa el dinero en su cuenta. Además, se le hace un descuento del 15% en el total de la compra.