Desafio II

Informática II

Eder Luis Polo Humanez

Isabella Carvajal Cuartas

Universidad de Antioquía

Semestre 2024-2

Según nuestro análisis para el desarrollo de este problema consideramos necesario la división de las tareas en momentos, en este caso, dividiéndolas en 2 para una mejor organización y mejor entendimiento del programa.

Primer momento.

1. En este apartado realizaremos la creación de las clases que consideramos necesarias, junto con demás funciones que estas clases necesiten.
   1. Creación clase ventas: Esta clase tendrá los siguientes atributos:
2. Fecha (la cual usaremos una librería para poner la fecha actual).
3. Hora (Usaremos librería para calcular hora actual).
4. Cantidad (El cual se generará aleatorio a no ser que el usuario ingrese dicha cantidad de 3 a 20 litros).
5. Categoría (Eco corresponde al número 1, premium corresponde al número 2 y corriente corresponde al número 3. El cual se generará aleatorio a no ser que el usuario ingrese dicho número).
6. Método (Tdebito corresponde al número 1, Tcredito corresponde al número 2 y Efectivo corresponde al número 3. El cual se generará aleatorio a no ser que el usuario ingrese dicho número).
7. Numero de documento (número de 10 cifras que se generará aleatoriamente a menos que, el usuario lo digite).
8. Cantidad dinero (número el cual expresa la conversión de litro por su precio correspondiente).
   1. Creación clase surtidores: Esta clase tendrá los siguientes atributos:
9. Activo (actúa como una bandera la cual indica si a el surtidor se le acaban los 3 tipos de gasolina)
10. Código (Es un número de 4 cifras aleatorio)
11. Modelo (un carácter que va de la A-Z).
12. Ventas (la clase previamente creada).
    1. Creación clase Tanque: Esta clase tendrá los siguientes atributos:
13. Eco (tipo de gasolina que almacenara su respectiva cantidad en litros).
14. Premium (tipo de gasolina que almacenara su respectiva cantidad en litros).
15. Corriente (tipo de gasolina que almacenara su respectiva cantidad en litros)
16. Surtidores (clase previamente creada).
    1. Creación clase Estacion de Servicio: Esta clase tendrá los siguientes atributos:
17. Nombre (numero de 1-N el cual lo especifica el usuario).
18. Código (Número aleatorio de 4 cifras).
19. Gerente (Será constante para todas las estaciones ya que no es tan relevante).
20. Región (Norte corresponde al número 1, Centro corresponde al numero 2 y sur corresponde al numero 3 y será decretado por el usuario).
21. Ubicación (par de números aleatorios con sus respectivas características generados aleatoriamente).
22. Naves (Lo pone el usuario 1-12).
23. Tanque (clase previamente creada).