**Tema del proyecto:**

Aplicación similar a Steam (venta de videojuegos Online)

**Descripción del proyecto:**

Carga y creación(de ser necesario) de clientes a la hora de comprar un producto.

base de datos(Fichero plano) con juegos disponibles para la venta.

base de datos(Fichero Plano) de los clientes.

creación de factura instantánea y copia ligada al cliente

Copia de seguridad(juegos y clientes existentes en ese momento) al salir de la aplicación.

**Planificación del proyecto:**

1. Creación de la clase cliente
2. Creación de la clase videojuego
3. Arrays almacenador de dichas clases
4. Menú de funciones:
   1. Comprar juegos(Mostrar lista de juegos)
      1. Añadir juego por Id/nombre al carrito
      2. Pagar
         1. Utilizar dni para autorellenar cliente
         2. Añadir cliente
         3. Cancelar
      3. Cancelar
   2. Modificar cliente existente
   3. Modificar videojuego existente

**Partes realizadas por cada persona:**

* **Ivan:** Creación de la clase cliente con sus respectivos datos
* **Mario:** Creación de la clase juego con sus respectivos datos
* **Jorge:** Control, acceso y funcionalidades al cargar los ficheros
* **Juan**: Menu y funciones.