

AA1-EV01: Evaluación - Reconocer conceptos de programación orientada a objetos

Identificar los requerimientos del programa planteado

Jeisson Jesús Valencia Vallejo
orientadora: Erly Trinidad Cruz Penagos

26 de octubre de 2022

Con la apropiación de los conocimientos sobre los temas desarrollados en el material de formación **Conceptos de programación orientada a objetos** y las respectivas consultas, realice el informe atendiendo a lo siguiente:

1. Se necesita efectuar el proceso de compra de productos en un almacén que recientemente implementó el autopago en varios puntos de pago especiales dispuestos para ello. La dinámica de funcionamiento es la siguiente:
 - a) El cliente se acerca al punto de pago y elige el idioma deseado.
 - b) El cliente escanea el código de barras del primer producto.
 - c) El sistema busca el producto en la base de datos y si no existe se bloquea. Luego un empleado debe registrarlo y el cliente podrá continuar pasando los productos que desea comprar.
 - d) Una vez registrados todos los productos, el cliente debe efectuar el pago, que puede ser en efectivo o con tarjeta de crédito. En caso de ser en efectivo, el sistema indica que solo se reciben billetes.
 - e) Luego de que el pago es confirmado, el cliente recibe su cambio y se genera la impresión del ticket de compra.
2. Teniendo en cuenta la dinámica anterior, identifique los actores y las funcionalidades del caso planteado.
3. Realice el respectivo diagrama de casos de uso.
4. Genere el formato de especificación para cada caso de uso identificado.
5. Identifique cuáles deberían ser las clases a implementar para programar la aplicación. Analice además los atributos y métodos que estas podrían incluir y diligencie con dicha información la siguiente tabla:

Clase	Atributo	Métodos

6. Envíe su informe en un documento en Word en el que incluya la solución de los tres puntos anteriores (3, 4 y 5).

Para acceder a la evidencia haga clic en el enlace [Actividad 1 / Evidencias / AA1-EV02: Informe - Identificar los requerimientos del programa planteado](#).

Desarrollo:

El diagrama correspondiente al caso del cajero esta dado en la figura 1

El formato de especificación se presenta en el cuadro ()

Diagrama de clases atributos y métodos

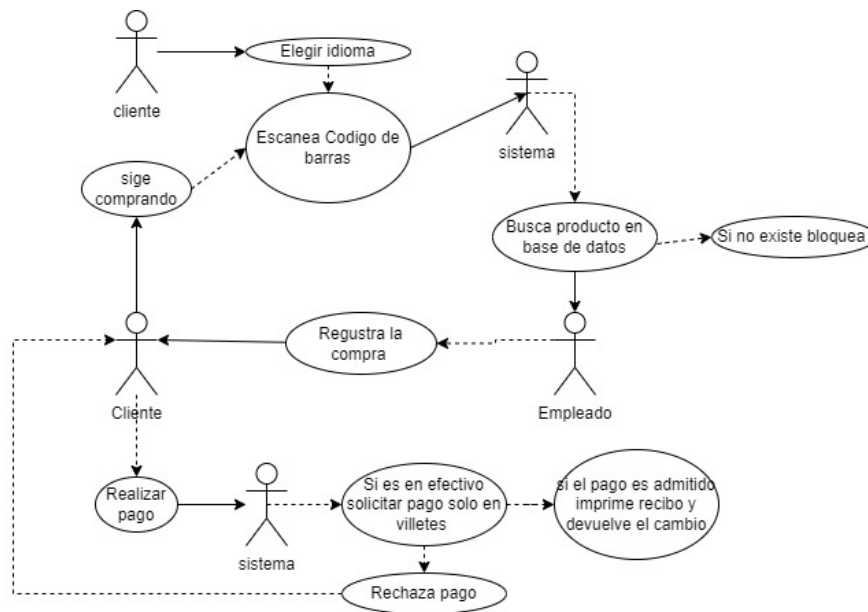


Figura 1: Diagrama de compra realizada en un cajero

INFORMACIÓN INICIAL	
Caso de uso	Elección de idioma
Breve descripción	Permite Seleccionar idioma
Actores	Cliente
Pre condición	El cliente escoje el idioma
Post condición	La interfaz toma el idioma seleccionado

Cuadro 1: Diagrama de especificación

Flujo de eventos normal
El cliente ingresa a seleccionar el idioma
el idioma es seleccionado y el sistema procede a leer el codigo de barras

Cuadro 2: Flujo de eventos

Clase	Atributos	Metodos
Elección de idioma	Español, Inglés	Se selecciona chuleando la opción, ventana desplegable
Escanea código de barras	detecta o no el producto	lectura barras, informa existencia.
Pago	Efectivo o tarjeta	caja registradora, datáfono, pse, neki

Cuadro 3: Tabla de Clases, atributos y métodos.