

**Universidad del Valle**  
**Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación**  
**Programación Interactiva**  
**Segundo Examen Parcial**

**Vamos una interfaz gráfica para una tienda de videojuegos que cumpla con la siguiente lógica:**

- **Los videojuegos tienen varios generos (acción, plataformas, shooter, etc)**
- **Una persona puede alquilar o comprar un video juego**
- **Alquilar un videojuego tiene un costo, pero comprarlo tiene otro. Estos costos debe leerlos de un archivo de texto**
- **Cuando la persona haya decidido que juegos comprar y cuales alquilar, se le debe generar una factura con el total. En este caso, guardar la información de la factura en una base de datos**
- **Si una persona compra más de 10 juegos, o si alquila más de 7, se le genera una excepción personalizada (no es valido usar algo genérico, debe hacerla y lanzarla usted mismo como aprendimos en clase)**
- **Si al cabo de 30 segundos de abrir la aplicación la persona no ha terminado el proceso, se deben bloquear los botones de acción y no permitirle hacer nada más, ni seleccionar ni comprar ni alquilar ni generar factura ni nada por el estilo**