

## Primer Parcial

Hacer una aplicación con interfaz gráfica para gestionar una tienda de electrónica:

- En la interfaz debe aparecer un JTextArea donde se verá en todo momento el estado actual de la compra de un usuario
- Un usuario podrá seleccionar un producto de una lista desplegable
- Después de seleccionar un producto(cada producto tiene un nombre y un costo por unidad), debe aparecer un campo de texto donde se puedan seleccionar el número de unidades que el cliente desea comprar
- Cada vez que se añade un producto, este mismo y su número de unidades aparecerá en el JTextArea en conjunto con los productos que previamente se hayan seleccionado
- Debe existir un botón para generar factura, donde lo que activa es un evento donde el JTextArea además de la información que ya tenía, aparezca al final el costo total de todos los productos

Tener en cuenta

Aplique **solo** conceptos vistos en clase para resolver el problema (para conservar los precios y productos se recomienda usar arreglo o arraylist)

Aplique JavaDoc a su código y las buenas prácticas vistas en clase

Subir el código en un archivo comprimido al campus virtual

Puede hacer uso de cualquier ejemplo de código del campus virtual

Cualquier intento de copia, acceso a internet o acceso a diapositivas representa: anulación del examen, no se permitirá hacer opcional de ese examen y se abre un proceso disciplinario.