

EVALUACION	Parcial	GRUPO	N2C	FECHA	11/11/2019
MATERIA	PROGRAMACIÓN 2				
CARRERA	Analista Programador / Analista en Tecnologías de la Información				
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Puntos: 40 - Duración: 3 Hrs - Sin material - Cámara y micrófono activado - Consultas solamente sobre interpretación de la letra y sintaxis específica del lenguaje. 				

“Pelezu” festeja cumpleaños infantiles, cuenta con un equipo de animadores y con muchos juegos.

De los clientes se conoce su documento, nombre y teléfono.

De los juegos se conoce el id autogenerado, nombre del juego y el precio por hora.

Existen dos tipos de juegos

Inflables

Además de los atributos anteriores también se conoce la cantidad de niños que puedan estar en forma simultánea en el mismo.

Eléctricos

Además de los atributos anteriores también se conoce si el juego es peligroso y el precio del cuidador que es el mismo para todos los juegos.

Cuando un cliente coordina el cumple debe indicar la cantidad de personas que van a concurrir, la cantidad de horas y la fecha de realización.

El precio de un cumple se calcula de la siguiente manera:

Precio base

De 0 a 10 personas \$ 5.000.

De 11 a 20 personas \$ 7.000.

Más de 20 \$ 10.000.

Agregar al precio base el costo de los juegos

Costo por Hora x cantidad de horas.

Para juegos Inflables: Si el juego es para 6 o más personas tienen un descuento de 15%.

Para juegos Eléctricos: Se debe agregar al precio del juego el monto del cuidador y si es peligroso un 10 % de recargo.

Se pide:

Parte 1

Realice el diagrama de clases en notación UML (solamente del dominio) que permita resolver los siguientes requerimientos (10 puntos):

- a) Dada una fecha y el nombre de un juego indicar el importe generado por el mismo.
- b) Dada dos fechas, retornar una lista de los clientes que hayan realizado cumpleaños. No deben repetirse.
- c) Indicar el/los cumpleaños que tengan la mayor cantidad de personas

Parte 2

Implemente en C# .NET todos los métodos del dominio (principales y accesorios) necesarios para resolver los puntos a. (10 puntos), b. (10 puntos) y c. (10 puntos) de la parte anterior.

Notas:

No es necesario representar en el diagrama las propiedades ni los constructores (con y sin parámetros).

El punto A debe ser resuelto mediante polimorfismo.

Se valorará especialmente la buena delegación de responsabilidades.

Los puntos del apartado 1 solo serán obtenidos si esta la parte 2 está completa.