

EVALUACION	PARCIAL	GRUPO	N2A-N2B-N2C	FECHA	09/12/2014
MATERIA	PROGRAMACIÓN 2				
CARRERA	AP/ATI				
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Puntos: 40 - Duración: 3 horas - Consulta de material: NO SE PERMITE - Consultas: exclusivamente de interpretación y/o alcance de letra, o sintaxis de alguna función de C# no utilizada regularmente en el curso 				

Una casa de venta de mascotas nos pide diseñar un sistema para gestionar sus ventas. Venden peces, aves y conejos. Aceptan pagos en efectivo o en cuotas con interés. Cada venta registra la fecha, el vendedor que la realiza, la o las mascotas vendidas y la cantidad vendida de cada una de ellas. De los vendedores se conoce el nombre, un número único y el sueldo que cobran (común para todos los vendedores). De las mascotas se conoce su tipo (1-peze, 2-ave, 3-conejo), su nombre, su precio unitario y un código numérico identificador (autogenerado). El total de una venta, se calcula como la suma del precio de cada mascota por la cantidad vendida de cada una de ellas. Las ventas al contado tienen un descuento adicional (común a todas las ventas al contado) que se aplica sobre el total de la venta. Para las ventas a crédito, se guarda información sobre la cantidad de cuotas y al total calculado de la venta se le aplican recargos dependiendo del número de cuotas: 10% si es 3 cuotas o menos, 15% si es entre 4 y 6 cuotas, 20% si es más de 6 cuotas.

1. Realice el diagrama estático de clases UML completo (solamente del dominio) que permita resolver los siguientes requerimientos **(15 puntos)**:

- a. Venta de mascotas
- b. Dada una fecha, obtener el total (en dinero) vendido en esa fecha.
- c. Obtener una lista de vendedores ordenada por cantidad de ventas realizadas en forma descendente.
- d. Dado un código de mascota, obtener la o las ventas en las que se vendió la mayor cantidad de esa mascota.

Nota: No es necesario representar en el diagrama las propiedades ni los constructores, los cuales se asumen dados. Sí se deberán incluir todos los atributos y métodos (principales y accesorios) así como las relaciones entre las clases incluyendo su tipo, navegabilidad y multiplicidad.

2. Implemente en C# .NET todos los métodos principales y accesorios necesarios para resolver los puntos **b. (9 puntos)**, **c. (8 puntos)** y **d. (8 puntos)** de la parte anterior.