

PROGRAMACIÓN .NET

Guía de trabajo: clases, Operadores y sentencias en C#

Introducción:

La POO (Programación Orientada a Objeto), se basa en el modelo OO. Los objetos del mundo real son representados como objetos en el diseño y en la programación. En el modelo OO, toda entidad del dominio del problema se expresa a través del concepto de objeto y éstos se generalizan a través del concepto de clase. Entendemos por dominio del problema, al problema que se intenta resolver en término de complejidades específicas, terminologías, retos, etc., gracias a esto, podemos realizar aplicaciones, donde separamos responsabilidades en el código a través de los objetos con el concepto “divide y vencerás”.

Instrucciones:

Construir una aplicación orientada a objetos simple con lenguaje de programación C# en consola, analizando y dando solución a lo solicitado en el enunciado, además de identificar las clases, agregando operadores y sentencias de control, para aplicar y controlar lo solicitado según enunciado.

Enunciado:

La empresa de electrodomésticos “Electrolitos”, presenta una huelga de todos sus trabajadores, debido al atraso del pago de sus sueldos, además de que los montos no son los correctos de acuerdo a las horas trabajadas por el empleado.

Estos retrasos y malos cálculos en los montos de los sueldos, es debido a que la analista de remuneración tiene que realizar todos los cálculos a mano, y la cantidad de trabajadores y trabajos anexos a estos que se le solicita a esta analista, han generado el problema antes presentado, generando la huelga indefinida de los trabajadores de “Electrolitos”.

Se le solicita de acuerdo con la definición del problema antes mencionado, pueda construir una aplicación de consola, que pueda resolver dicha situación.

La aplicación por consola debe ser capaz de, al ingresar las horas trabajadas de cada empleado, despliegue el monto a cancelar. Para esto debe considerar lo siguiente:

1. A cada trabajador se le cancela las horas normales de trabajo acorde a lo siguiente:

- Jefe de tienda 2000 pesos la hora.
- Vendedor de tienda 1500 pesos la hora.
- Reponedor de tienda 1000 pesos la hora.

El máximo de horas normales que puede realizar cada trabajador es de 40 horas.

2. Si el trabajador excede el máximo de horas normales, el sistema debe ser capaz de pagar las horas extras de acuerdo con lo siguiente:
 - Jefe de tienda 3000 pesos la hora extra.
 - Vendedor de tienda 2500 pesos la hora extra.
 - Reponedor de tienda 2000 pesos la hora extra.
3. El sistema debe desplegar el nombre del trabajador, el monto de las horas normales a pagar, el monto de las horas extras a cancelar, y el monto total a pagar al trabajador.
4. El sistema terminará el proceso de ingreso y cálculo de sueldo de trabajadores, solo cuando el analista de remuneración lo indique.