

# Programación Orientada a Objetos

## Práctica 4: Herencia y polimorfismo Implementación del caso de uso 4 «Gestión del catálogo de artículos» del S. G. L.

Curso 2022–2023

### Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Objetivos</b>	<b>2</b>
<b>3. Descripción de los requisitos del caso de uso 4</b>	<b>2</b>
<b>4. Diagrama de clases del caso de uso 4</b>	<b>2</b>
<b>5. Implementación de las clases</b>	<b>2</b>
5.1. La clase Artículo . . . . .	3
5.2. La clase ArtículoAlmacenable . . . . .	4
5.3. La clase Libro . . . . .	4
5.4. La clase Revista . . . . .	4
5.5. La clase LibroDigital . . . . .	4
5.6. La clase Autor . . . . .	5
<b>6. El Makefile</b>	<b>5</b>

## 1. Introducción

En esta práctica se va a llevar a cabo la implementación y prueba del caso de uso 4 «Gestión del catálogo de artículos» del Sistema de Gestión de Librería (SGL) descrito de manera general en la sección de prácticas del campus virtual de la asignatura.

Se partirá de la solución del caso de uso 3, desarrollada en la práctica anterior, junto con los requisitos correspondientes al caso de uso 4, y a partir de su diagrama de clases se realizará su implementación en el lenguaje de programación C++. Después se deberá realizar una serie de pruebas para asegurarse de que la aplicación, para el caso de uso 4, funciona correctamente y satisface los requisitos especificados.

## 2. Objetivos

Implementar en C++ el modelo de clases para el caso de uso 4 del SGL cumpliendo los principios de la programación orientada a objetos y todas las pruebas necesarias para que estemos seguros en un alto grado de que la implementación tiene el comportamiento esperado.

## 3. Descripción de los requisitos del caso de uso 4

Continuaremos el desarrollo de nuestro SGL completando la gestión del catálogo de artículos, partiendo de la gestión de pedidos. Para esto es necesario incorporar al sistema los distintos tipos de artículos que van a formar parte del catálogo.

Se podrán añadir al catálogo tres tipos de artículos: libros, revistas y libros digitales (*ebooks*). Todos ellos tienen un código de referencia interno (una cadena), un precio, un título y una fecha de publicación, pero solo de los libros y revistas hay que almacenar el *stock* (número de artículos disponibles), ya que los libros digitales se distribuyen mediante descarga por Internet. De todos los artículos también se guardan los autores, que pueden ser uno o varios. Los libros digitales tienen además una fecha de expiración en la que dejan de venderse, ya que se consideran obsoletos. De los libros se almacena el número de páginas, y de las revistas el número y la periodicidad en días.

## 4. Diagrama de clases del caso de uso 4

En la figura 1 aparece el diagrama de clases asociado con el caso de uso 4. Se trata de una especialización de la clase *Articulo*.

## 5. Implementación de las clases

Solamente se describen las clases nuevas o las que se ven alteradas respecto de la práctica 3.

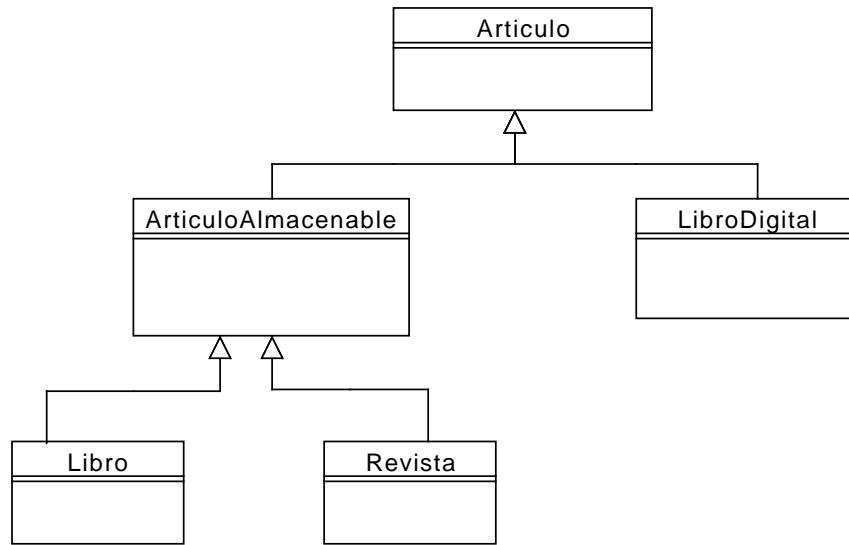


Figura 1: Diagrama de clases del caso de uso 4

Las clases derivadas de *Articulo* y la relacionada con ella, *Autor*, se escribirán en el mismo par de ficheros, `articulo.[ch]pp`.

### 5.1. La clase *Articulo*

La clase *Articulo* se verá ahora afectada por la introducción de las clases derivadas. Algunos de sus métodos y atributos deberán ser eliminados de la clase y pasados a las derivadas.

Defina esta clase como abstracta, de forma que no se puedan crear objetos de ella. Ahora el primer parámetro del constructor será *Autores* (V. §5.6). El resto son la referencia, el título, la fecha de publicación y el precio, como en las prácticas anteriores.

Reescriba el operador de inserción (<<) para esta clase de forma que se elija durante la ejecución la definición adecuada dentro de la jerarquía de clases. Defina un método virtual puro llamado `void impresion_especifica(ostream&)` para imprimir los atributos específicos de cada tipo de artículo. El formato de salida para cada tipo de artículo será el que se muestra en los ejemplos a continuación. Use un tabulador para sangrar la segunda línea.

#### ■ Libros:

```
[103] "Brácula, el no vivo", de Echo, Rey. 1902. 39,95 €
      455 págs., 4 unidades.
```

#### ■ Revistas:

```
[701] "Byter", de Verde. 2022. 15,70 €
```

Número: 101, Periodicidad: 30 días.

Próximo número a partir de: miércoles 14 de septiembre de 2022.

- Libros digitales:

[036] "55 días en Pasquín", de Fuertes. 2007. 12,00 €

A la venta hasta el martes 30 de septiembre de 2008.

Observe que esta modificación afectará al formato de salida de la función *mostrar\_carro*, que imprime el contenido del carrito de un usuario en un flujo de salida. Reescriba esta función de forma que no dependa del operador de inserción de *Articulo*, para conservar el formato de salida original.

## 5.2. La clase *ArticuloAlmacenable*

Esta clase será también abstracta, de forma que tampoco se podrán crear objetos de ella.

Esta clase representa a todos aquellos artículos que se puedan almacenar; esto es, aquellos para los que hay que guardar un *stock* (existencias, número de artículos disponibles). El constructor de esta clase añade un parámetro más a los de *Articulo*: el *stock*, que por defecto valdrá 0. Las existencias se podrán consultar y modificar a través de los métodos sobrecargados *stock*, que pasan de la clase *Articulo* a esta.

## 5.3. La clase *Libro*

Esta es una clase almacenable, o sea, que posee un *stock*, y además hay que guardar el número de páginas, que se podrá consultar a través del observador *n\_pag* y no se podrá cambiar tras crear el objeto. El constructor recibe los mismos parámetros que *ArticuloAlmacenable* más el número de páginas, que es el penúltimo, quedando de nuevo el *stock* en último lugar, para poder ponerle el valor predeterminado 0.

## 5.4. La clase *Revista*

Esta clase también es almacenable (tiene *stock*). Además cada objeto tendrá un número que será un valor entero positivo (observador *numrevista*) y una periodicidad de lanzamiento aproximada, expresada en días (observador *periodicidad*). Estos dos últimos datos no se pueden cambiar una vez se ha creado el objeto. El constructor es como el de *Libro* pero tomando en consideración los elementos descriptivos indicados.

## 5.5. La clase *LibroDigital*

Para esta clase no hay que almacenar las existencias, pero hay que tener en cuenta la fecha de expiración (observador *f\_expir*) en la cual los *ebooks* dejan de venderse. La fecha de expiración

no puede cambiar una vez se ha creado el objeto. El constructor recibe los mismos parámetros que el de *Articulo* más la fecha de expiración.

No se podrán comprar libros digitales cuya fecha de expiración sea anterior a la del pedido. Este requisito hace necesario modificar el constructor de la clase *Pedido*: si un usuario ha introducido en su carrito de compra un libro digital expirado, al contrario que ocurre con los artículos almacenables sin existencias, el pedido no se anulará, simplemente el *ebook* expirado no se añadirá al pedido. Si el pedido queda vacío por este motivo (el carrito solo contiene libros digitales expirados), debe lanzar la excepción *Pedido::Vacio* correspondiente.

## 5.6. La clase Autor

Deberá crear la clase *Autor* para guardar los datos de los autores (nombre, apellidos y dirección). El constructor recibirá esos tres parámetros y no lanzará ninguna excepción. Habrá 3 métodos observadores llamados *nombre*, *apellidos* y *direccion* que devolverán los atributos correspondientes. Asimismo, definirá públicamente en *Articulo* un sinónimo *Autores* con el tipo necesario para representar la relación.

Esta clase se ha omitido en el diagrama de la figura 1, ya que el estudiante deberá deducir cómo se relaciona esta con las otras clases. Nótese que lo único que nos interesa es saber cuáles son los autores de un artículo dado. Todo artículo tendrá al menos uno; de no ser así, se lanzará la excepción *Articulo::Autores\_vacios*. Dicha información (los autores) será proporcionada cuando se cree el artículo, sea del tipo que sea, y no se podrá cambiar posteriormente.

## 6. El Makefile

Se proporciona el fichero *Makefile*, que será el mismo que para las prácticas P2 y P3.

La estructura de directorios correcta es:

```
Povedilla_Putierrez_Pancraccio/P1/cadena.[ch]pp
|   |fecha.[ch]pp
|luhn.cpp
|Tests-auto/fct.h
|           |test-auto.[ch]pp
|           |test-caso0-{cadena,fecha}-auto.cpp
|           |test-caso1-2-auto.cpp
|           |test-caso[34]-auto.cpp
|dsl-comprobaciones/caclibrary.{h,cpp}
|           |execute.{h,cpp}
|           |matchers.{h,cpp}
|           |info.h
|           |libcac.a
|           |Makefile
/P4/test-consola.cpp
|usuario.[ch]pp
|usuario-pedido.[ch]pp
|tarjeta.[ch]pp
```

```
|articulo.[ch]pp  
|pedido.[ch]pp  
|pedido-articulo.[ch]pp  
|Makefile  
|Make_check.mk  
|libreria_check.cpp
```

Para la entrega, debe usar el objetivo *dist*, que generará un archivo llamado `Povedilla_Putierrez_Pancracio.tar.gz` en el directorio del mismo nombre, que, como se ve, **debe** ser el del alumno. Este objetivo solo archiva los ficheros fuente creados por el alumno. Los demás no hacen falta ya que los originales están en poder de los profesores.