



Proyecto 1

Universidad Nacional Autónoma de México

Programación Orientada a Objetos

Grupo 1

Fecha de entrega: viernes 26 de septiembre de 2025

Carrito de Compras

Escribe una aplicación en Java que simule el funcionamiento de un **carrito de compras**, la intención es simular las acciones de almacenar artículos que se pueden colocar en el carrito.

Requisitos de la aplicación

Este proyecto debe cumplir los siguientes requisitos:

- Crear clase **Carrito** y la clase principal **Proyecto** donde estará el método *main*, con el fin de establecer comunicación entre clases mediante objetos.
- Definir al menos los atributos *artículo* y *precio*.
- Definir al menos una estructura de datos para guardar los objetos en la clase *Carrito*.
- Definir al menos un constructor (**diferente al constructor por defecto**), para la clase *Carrito*.
- Poder realizar operaciones para agregar y quitar artículos a la estructura de datos en la clase *Carrito*.
- Poder imprimir la lista de contenido del carrito de compras.

Especificaciones de entrega

- El reporte se sube en archivo **PDF** con base en los lineamientos de entrega de reportes, se debe nombrar el archivo de la siguiente forma: NúmeroDeEquipo-Proyecto1.pdf
- Recordemos las ponderaciones y reglas expuestas en el Syllabus.

Frequently Asked Questions

- ¿La actividad es en equipo? Sí, con el número de equipo formado.
- ¿Puedo usar bibliotecas específicas del lenguaje? No, solo lo que sugiere en estas especificaciones y lo que se vió en clase durante este parcial.
- ¿Cuál es la ponderación en la evaluación? 60 % el código, 20 % el reporte y 20 % el examen teórico.