




Back End I

# Mesa de trabajo: patrón template method

## Objetivo

Realizar el diagrama UML y programar en Java, implementando patrón template según el siguiente enunciado.

A tener en cuenta:

- Ejercicio individual
- Nivel de complejidad: intermedio 

## Enunciado

Se desea apoyar el proceso de armado de menús para llevar en un negocio de comidas rápidas. Se ofrecen tres tipos de menús: clásico, infantil y vegetariano.

Los menús tienen un precio base al cual se le suman los recargos de acuerdo a lo siguiente:

- Menú infantil: 3 pesos adicionales por cada juguete incluido.
- Menú vegetariano: 1% adicional por especias y 2 pesos por cada salsa vegetariana.
- Menú clásico: no tiene recargos.

Cuando un cliente adquiere los productos, los empleados deben armar el paquete de cada menú y luego calcular su costo. El proceso de preparar un menú implica el armado y luego su cálculo del precio de venta.

Necesitamos un sistema que muestre un mensaje a los empleados sobre cómo debe armarse el menú. De esta manera, podremos garantizar la uniformidad en las entregas. Luego, deberá informar el costo final del menú vendido.

Debemos desarrollar las clases y pruebas necesarias para lograr el proceso explicado de preparación.

¡Muchos éxitos!