# A) Sistema de inventario:

**BB\_ANITA:**

En el inventario de Anita añadimos dos variables de tipo Bool:

* Apples On Storage (¿Tenemos manzanas en el almacén?)
* Peaches On Storage (¿Tenemos melocotones en el almacén?)

También creamos la función CheckStorage() que determina si el elemento pedido está disponible en el almacen (comprobando el string).

Ademas tenemos funciones dedicadas a incrementar el valor de manzanas y melocotones para actualizar las interfaces en el momento de rellenar con fruta cualquiera de los dos elementos en inventario (rellenar las manzanas o los melocotones). Estas son IncreaseApplesAmount(int \_delta) y IncreasePeachesAmount(int \_delta).

**CONDITION\_CheckExistances;**  
Creamos un objeto que funcionará como inventario el cual tendrá funcionalidad gracias a la BB de Anita. Sera infinito y marcaremos eso usando variables Bool para determinar si hay melocotones o manzanas guardadas en el almacén.

Para acceder a este vía código hemos modificado la clase CONDITION\_CheckExistances() aunque antes de hacer esto tratamos de hacerlo funcionar con una clase llamada CONDITION\_CheckStorage(). Decidimos modificar su clase en lugar de usar la nuestra puesto que, aunque el comportamiento del árbol era el esperado, cuando se activaba la condición CheckExistances por algún motivo (posiblemente un bug de la herramienta) se llamaba a la condición CheckStorage(). Tras muchos debugs y ver que no era error nuestro decidimos entonces modificar su clase con una variable bool que determinara si miramos el inventario en caliente (valores numéricos) o el frio (almacén).

**ACTION\_ReplenishItem;**

SI en el almacén tenemos el elemento que buscamos rellenamos el almacenamiento en caliente (el numérico) y entonces procedemos a la venta. En caso contrario, es decir, si no hay, no procedemos con la compra y el cliente se va.