

EVALUACIÓN 1

ASIGNATURA: PGY2121 – DESARROLLO DE SOFTWARE DE ESCRITORIO

SECCIÓN:

PUNTAJE MÁXIMO	100 puntos	NOTA
PUNTAJE OBTENIDO		
FECHA		
DURACIÓN	120 minutos	

INDICACIONES GENERALES

La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.

Cuando termine la evaluación, comprima la carpeta donde ha dejado los trabajos de la prueba y siga las instrucciones del docente.

ENUNCIADO

Una empresa que realiza eventos se encuentra en una etapa de modernización de sus procesos, por lo cual, han decidido contratar sus servicios para que desarrolle un sistema que permita almacenar la información de los clientes y los eventos a realizar.

Para agendar un evento se requiere información básica del cliente y del evento. Considere que un evento tiene un cliente.

Determine 5 atributos para el cliente y 5 atributos para el evento (como mínimo), que permitan guardar la información del evento que realizará un cliente. Debe aplicar **COLABORACIÓN** y además debe **cumplir con los siguientes requerimientos** del cliente:

- Debe **existir un método** que permita mostrar la información del evento.
- Debe **existir un método** que permita realizar un descuento al evento, dependiendo del cliente y del valor. Si el cliente **es nuevo**(atributo) o el evento tiene **un costo**(atributo) **de \$1.000.000** mínimo, se aplicará un descuento del 5%.
- Debe **existir un método** que permita “enviar un correo” de recordatorio al cliente, un día antes del evento. El mensaje debe contener, todos los datos de los clientes y el evento.

Implemente las siguientes reglas de negocio:

- La fecha de fin del evento debe ser mayor o igual que la fecha de inicio del evento.
- El cliente puede ser nuevo (N) o antiguo (A).
- El precio del evento debe ser superior a los \$150.000.
- El nombre del cliente y del evento no deben ser vacíos.

Si no se cumple con estas reglas, debe enviar un mensaje a la consola.

Además, ambas clases deben tener los siguientes métodos implementados: constructores con y sin parametros, accesadores y mutadores.

Desde una clase Principal, que contiene el **main** debe contener un **menú** que permita:

- Crear un **Cliente**.
- Crear un **Evento** y asociarlo al cliente anterior.
- Mostrar la información del evento.
- Realizar un descuento a un cliente.

Crear las variables necesarias para cumplir con los requisitos

Recordar que se debe programar en java aplicando todas las convenciones aprendidas en clases y **encapsulando** los atributos de la clase.

CREAR LA CARPETA NombreApellido EN EL DISCO DE RESPALDO:, DENTRO DE ELLA CONSTRUIR SU PROYECTO. NO OLVIDE COLOCAR SU NOMBRE EN EL COMENTARIO JAVADOC CORRESPONDIENTE.