**EVALUACIÓN 1**

**ASIGNATURA: DSY1102 – PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**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 billeteras virtuales llamada **DUOMATICA** 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 las tarjetasasignadas a cada uno de ellos.

Para asignar una tarjeta se requiere información básica del cliente quien será asociado de la misma. Considere que una tarjetatiene un solo dueño.

Determine 5 atributos para el **cliente** y 5 atributos para la **tarjeta** (como mínimo), que permitan guardar la información de la tarjeta que utilizará el cliente. Debe aplicar **COLABORACIÓN** y además debe **cumplir con los siguientes requerimientos** del cliente (dueño de la empresa):

* Debe **existir un método** que permita mostrar la información de ambas clases.
* Debe **existir un método** que permita realizar un “*CashBack”* a la tarjeta, lo que permitirá carga un monto X como saldo de la tarjera, siempre cuando sea su primera compra.
* Debe **existir un método** que permita “enviar un correo” (imprimir un mensaje a la consola), el cual, se deberá ejecutar cuando se realice un cargo o compra con la tarjeta. El mensaje debe contener, todos los datos del dueño y de la tarjeta.

Implemente las siguientes reglas de negocio:

* El saldo de la tarjeta debe ser superior a los $0.
* El rut, nombre del cliente y el numero de la tarjeta no deben ser vacíos.
* Al realizar el “*CashBack”,* determinar si es su primera compra, si no lo es, no cargar el monto a devolver.

**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 parámetros, accesadores y mutadores.

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

1. Crear 2 **Clientes**.
2. Crear 2 **Tarjetas** y asociarlo a cada cliente.
3. Mostrar la información de todas las **Tarjetas**.
4. Realizar un “*CashBack” a* una **Tarjeta,** por un monto de $10000.- para un nuevo **cliente**. Mostar saldo de la tarjeta utilizada.
5. Realizar un “*CashBack” a* una **Tarjeta,** por un monto de $10000.- para un cliente **antiguo**. Mostrar saldo de la tarjeta utilizada.
6. “Enviar el correo” de aviso de compra para 1 tarjeta de las tarjetas.
7. Cerrar app.

**Crear las variables necesarias para cumplir con los requisitos.**

Los datos los puede ingresar directo en el código o por el teclado.

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

**UTILIZAR SOLO INSTRUCCIONES VISTAS EN CLASES O PPTS DISPONIBLES EN AVA O GITHUB.**

**CREAR DEL PROYECTO CON SU NOMBRE COMPLETO, EN EL DISCO DE RESPALDO. NO UTILIZAR IA U OTRA HERRAMIENTA DE GENERACIÓN AUTOMATICA DE CODIGOS.**

Texto

Descripción generada automáticamente