**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 vende *giftcard* 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 *giftcard* asignadas a cada uno de ellos.

Para asignar una *giftcard* se requiere información básica del cliente quien será dueño de la misma. Considere que una giftcard tiene un solo dueño.

Determine 5 atributos para el cliente y 3 atributos para la *giftcard* (como mínimo), que permitan guardar la información de la *giftcard* que utilizará el cliente. Debe aplicar **COLABORACIÓN** y además debe **cumplir con los siguientes requerimientos** del cliente:

* Debe **existir un método** que permita mostrar la información de la *giftcard*.
* Debe **existir un método** que permita realizar un abono extra al total de la *giftcard*, dependiendo del cliente y del valor. Si el cliente **es nuevo**(atributo) o la *giftcard* tiene **un valor**(atributo) **superior o igual a $1.000.000**, se aplicará un aumento del 10%, o sea, la giftcard tendrá un nuevo valor de $1.100.000.
* Debe **existir un método** que permita “enviar un correo” de recordatorio al cliente, un día antes del vencimiento de la *giftcard*. El mensaje debe contener, todos los datos del dueño y de la *giftcard*.

Implemente las siguientes reglas de negocio:

* El cliente puede ser nuevo (N) o antiguo (A).
* El precio de la *giftcard* debe ser superior a los $150.000.
* El nombre del cliente y el numero de la *giftcard* 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 parámetros, accesadores y mutadores.

Desde una clase **Principal**, que contiene el **main** debe contener los códigos que permita:

* Crear un **Cliente**. (ingresar los datos desde el teclado).
* Crear una **GiftCard** y asociarlo al cliente anterior. (ingresar los datos desde el teclado).
* Mostrar la información de la *giftcard*.
* Realizar un aumento de la *giftcard* de un cliente.
* “Enviar el correo” de aviso.

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.

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

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.