

# Comercio de equipos informáticos

---

## Documentación y aclaraciones

Para diseñar e implementar la solución a este problema se ha utilizado el patrón de diseño “Visitante”.

Algunas aclaraciones sobre las clases mas complejas:

- VisitanteEquipo: esta interfaz se ha definido con el objetivo de que todos los visitantes (precio, nombre, potencia y precio con descuento) puedan implementarla y sobrescriban sus métodos para acceder a los componentes posibles que son bus, tarjeta y disco.
- VisitanteNombre, VisitantePotencia, VisitantePrecio, VisitantePrecioDescuento: estas cuatro clases son las encargadas de implementar la interfaz anteriormente citada y cada uno de ellos tiene como atributo el valor X ya sea potencia, precio, nombre o precioConDescuento para cada uno de los tipos de piezas.
- Equipo: es una clase abstracta que extienden o utilizan cada una de las clases de los distintas piezas sobreescribiendo algunos de los métodos de esta.
- Conjunto: esta clase representa la unión de varias piezas, como si fuese un ordenador formado por ellas.
- TipoCliente: Es una clase de tipo ENUM y se ha creado para que se puedan aplicar diferentes descuentos sobre el precio dependiendo del tipo de cliente que sea el sujeto.
- Cliente: Es la encargada de almacenar la lista de ordenadores (o conjunto de piezas), de consultarlos y de guardar el numero de consultas que se han realizado, esto se hace porque a partir de X consultas se empiezan a aplicar descuentos exclusivos y adicionales.

Para probar la ejecución de este programa en el main se han creado varios “Conjuntos” y clientes de varios tipos.

