Actividades

# Parte 6:

1. Desarrolle una aplicación de consola para la venta de productos, la cual debe permitir:

* Crear productos
* Crear ventas
* Conocer el monto de ventas del día por medio de pago

Utilice los recursos vistos en clase:

* Programación Orientada a Objetos
* Herencia
* Colaboración
* JavaDoc

Debe entregar:

* Diagrama de clases en UML
* Código fuente
* Aplicación compilada