

Especialización en Back End III

Mesa de trabajo

Objetivo

El objetivo de esta guía práctica es que podamos afianzar los conceptos sobre estructuras e interfaces.

Consigna

Algunas tiendas de e-commerce necesitan realizar una funcionalidad en Go para administrar los diferentes métodos de pago que se ofrecen al momento de realizar una nueva compra. Actualmente, las empresas cuentan con 3 métodos de pago (pero se espera que sean muchos más): tarjeta de crédito, transferencia bancaria y efectivo. Cada método de pago, cuenta con su propia comisión por la utilización del servicio. Dichas comisiones son:

- **Tarjeta de crédito:** cuenta con un 10% de recargo sobre el precio publicado.
- **Transferencia bancaria:** no presenta recargo sobre el precio publicado.
- **Efectivo:** cuenta con un 5% de descuento sobre el precio publicado.

Requerimientos:

- Crear tres estructuras que representen los diferentes métodos de pagos permitidos.
- Crear una estructura **Purchase** que tenga el precio y un arreglo de métodos de pagos disponibles para la compra. Debemos crear una función que permita establecer el precio de la compra al momento de crear la misma.
- Crear una interfaz **PaymentMethod** que defina el método **Pay(purchase *purchase)** a ser implementado por cada método de pago disponible.
- Crear una función **Process** que nos permita procesar el pago de la compra recibiendo como parámetro el método de pago elegido.
- Solicitar al usuario ingresar el método de pago seleccionado para la compra.