



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL

Escuela Superior de Cómputo

PRACTICA 5: Programación orientada a eventos.

UA: Paradigmas de Programación

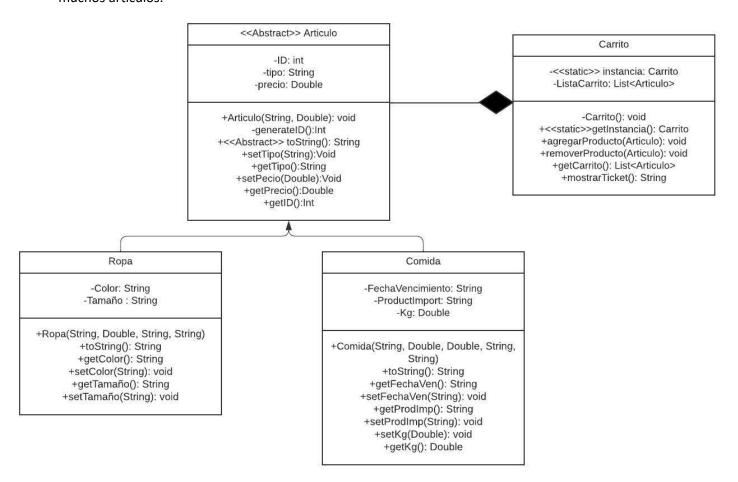
Hernández Testa Angel Israel

Grupo: 3BV1

DIAGRAMA UML

Para una mejor comprensión del problema y un mejor enfoque antes de la codificación se elaboró un diagrama UML de las clases necesarias para la solución del problema.

El diagrama representa una clase abstracta Articulo de la cual heredan las clases ropa y comida, se puede observar una relación de composición entre las clases Carrito y Articulo, esto debido a que el tiempo de vida de la clase Articulo depende de Carrito, si este ultimo se elimina, también todos lo objetos de la clase articulos. La multiplicidad es de uno a muchos, ya que un carrito puede tener muchos articulos.

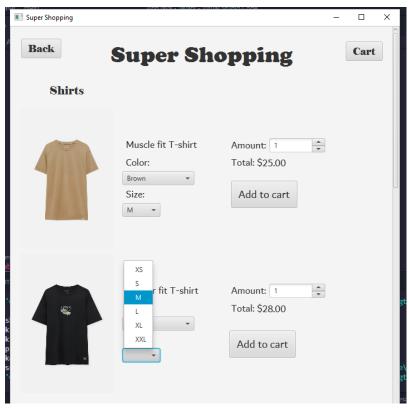


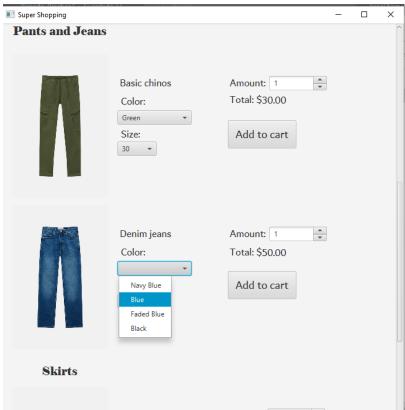
Funcionamiento del Programa

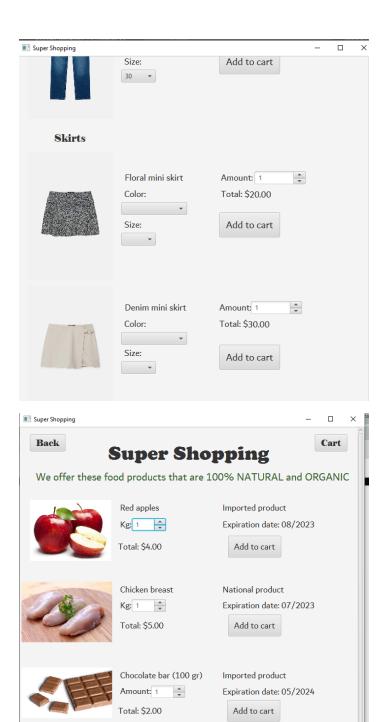
El programa cumple con las siguientes características:

1) Desplegar la información de cualquier prenda de ropa seleccionada por el usuario. Y 2) Desplegar información de cualquier tipo de comida seleccionada por el usuario.

La información del producto se muestra en pantalla antes de agregar los artículos al carrito



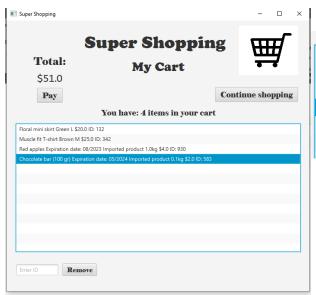




De igual manera la información también se despliega en una lista al momento de añadir un articulo al carrito, usando el respectivo método toString.



Floral mini skirt Green L \$20.0 ID: 132 Muscle fit T-shirt Brown M \$25.0 ID: 342



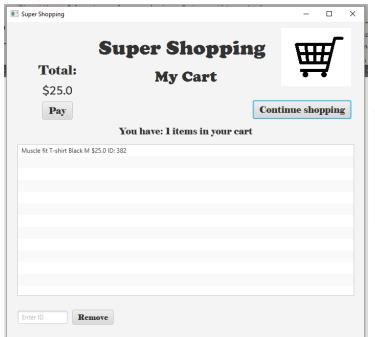
Floral mini skirt Green L \$20.0 ID: 132

Muscle fit T-shirt Brown M \$25.0 ID: 342

Red apples Expiration date: 08/2023 Imported product 1.0kg \$4.0 ID: 930

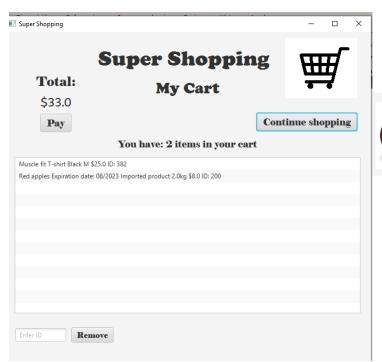
Chocolate bar (100 gr) Expiration date: 05/2024 Imported product 0.1kg \$2.0 ID: 583

- 3) Agregar al carrito varios artículos en el siguiente orden:
- a. una playera,



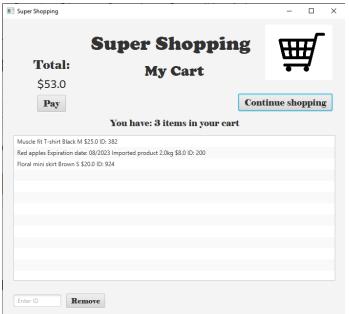


b. dos kilos de manzanas,



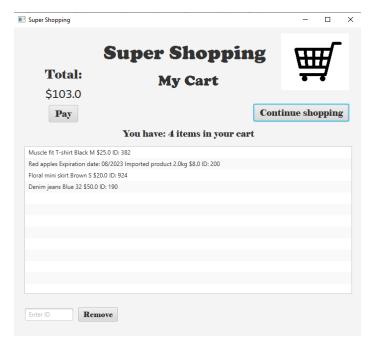
c. una falda,





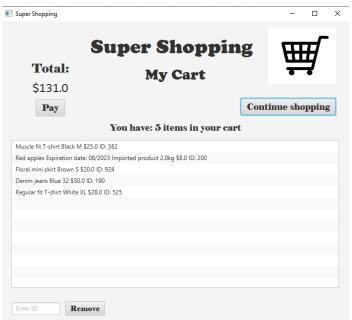


d. un pantalón,



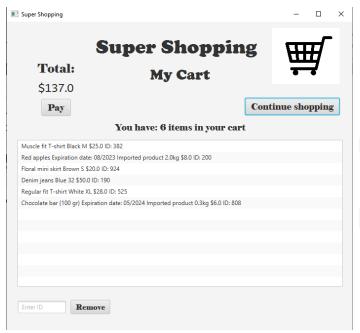


e. una segunda playera,



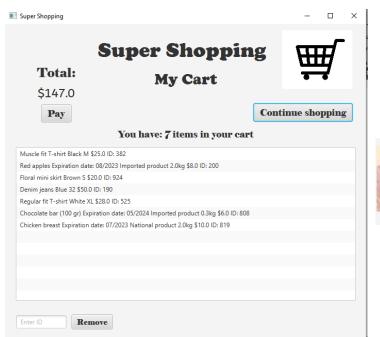


f. 300 gramos de chocolates y



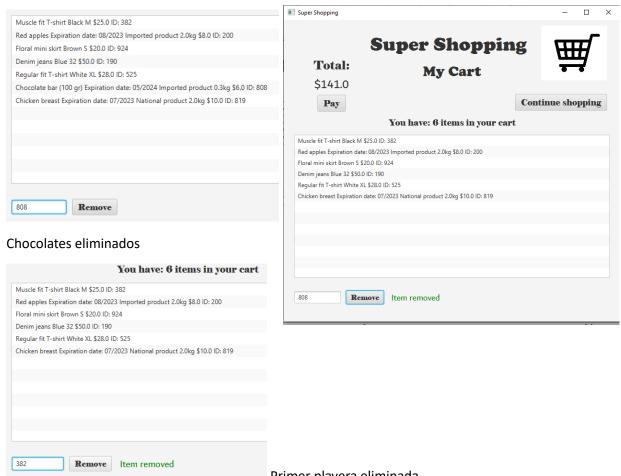


g. Dos kilos de pollo.

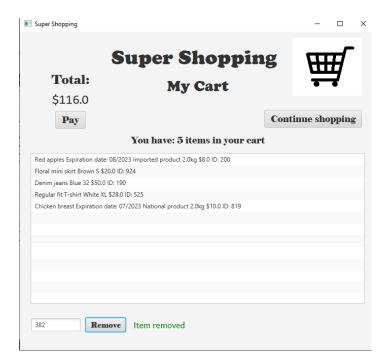




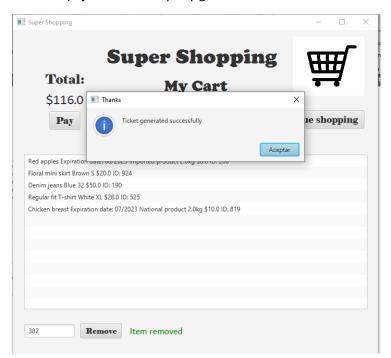
4) Eliminar del carrito los chocolates y cualquiera de las playeras.



Primer playera eliminada



5) Ejecutar la compra y generar el ticket de venta.



Al presionar pay se genera el mensaje de alerta, se crea un archivo de texto con la información de la compra y se cierra la aplicación

