UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE INGENIERÍA EN TICS

DISEÑO Y PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Condiciones Entrega de la Práctica Final

1. El diseño vale el 10% y la implementación el 20%
2. El análisis se debe hacer usando el método paso a paso para seleccionar las clases y los atributos adicionalmente el pseudocódigo de los métodos (qué hace cada método).
3. Se deben considerar: relaciones(composición, agregación herencia, simples) con todos sus elementos(multiplicidad, roles de asociación, visibilidad), atributos estáticos, clases abstractas, clases de asociación.
4. El diseño debe contener los diagramas de clase (uno en notación compacta y otro en notación extendida) , el último con todos los métodos y atributos para cada clase, además todas las relaciones y herencias justificadas.
5. El diseño contiene además los forms en prototipos, con los nombres de los campos
6. El diseño se trae IMPRESO por cada grupo, en la fecha de entrega que se acuerde. Los diagramas se deben ver bien por lo que se recomienda traer estos en hoja grande.
7. El diseño se sustentará PRESENCIALMENTE ambos miembros del grupo en las fechas y horas acordadas, nada de enviarlo por correo en caso de no asistir.
8. L a implementación debe contener el entorno gráfico necesario para crear objetos y hacer todas las operaciones y consultas
9. Se debe implementar biblioteca de clases referenciada por el programa que contiene el entorno gráfico
10. Se debe implementar la carga de información básica a través de archivos planos, para facilitar las pruebas
11. Se deben tener adecuadamente los controles en los métodos reportando al programa principal y éste las debe atrapar y mostrar con messagebox y controlar que el programa no termine su ejecución abruptamente
12. Se deben incluir las validaciones en los constructores de manera tal que el programa controle al crear los objetos, la información toma desde archivos planos o por pantalla
13. La implementación se sustentará PRESENCIALMENTE por ambos miembros del grupo en las fechas y horas acordadas

Tema 4 Almacén deportivo

Se requiere diseñar una solución orientada a objetos para manejar las ventas de un almacén deportivo. Toda la mercancía tiene un código interno. La mercancía que se tiene es: ropa, tenis, suministros. La tienda tiene sistemas de venta de contado (pago inmediato en efectivo, o con tarjetas débito o crédito) y a crédito (directo por el almacén). Adicionalmente tiene un canal de ventas en internet.

Las ventas a crédito directamente por el almacén tienen un recargo de 12% y se pueden diferir a 3,6,12 meses.

Se dice que un cliente es aquel que tiene una cuenta en el almacén y ellos tienen un descuento del 5% en efectivo y 3% en otro medio de pago si pagan de contado.

Se debe ayudar al almacén a manejar la facturación por cualquier canal y a manejar los créditos que tienen los clientes del almacén, conocer a cuántas cuotas se hizo el crédito, cuántas cuotas tiene pagadas, cuántas debe, el valor de las cuotas, si está atrasado o no. El almacén cobra IVA del 19% para todos sus productos.