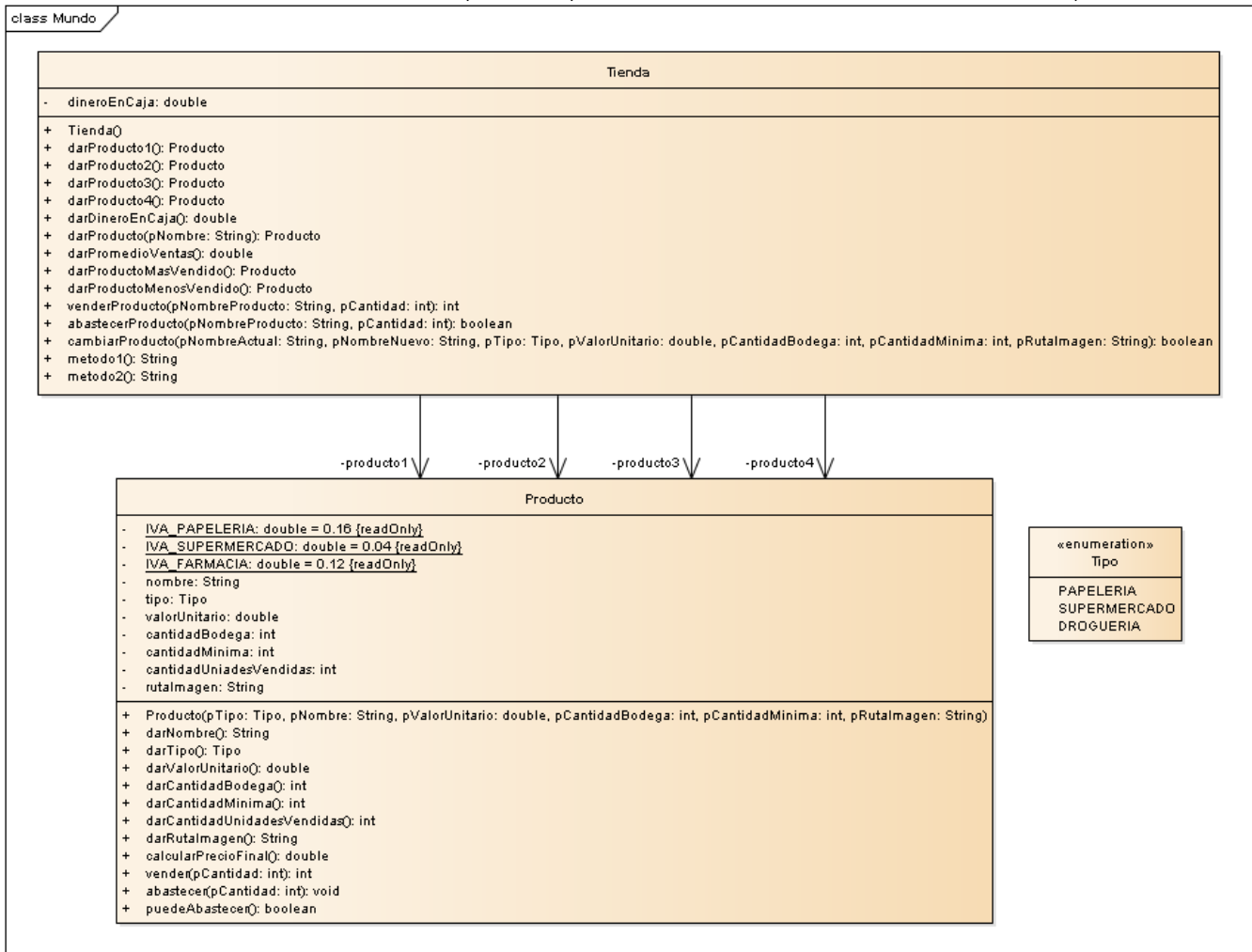


La tienda

Hoja de trabajo

Nombre:
Código:

Considere el ejercicio La tienda, cuyo modelo conceptual se muestra a continuación (puede utilizar cualquiera de los elementos definidos en dicho modelo para completar las actividades solicitadas en este taller):



Se ha decidido ofrecer ofertas y promociones, con el fin de promover la venta de los productos menos vendidos. Para esto, se ha definido que cada vez que se realice una venta de más de 10 unidades del producto más vendido se obsequiará una unidad del producto menos vendido.

Además, los proveedores han decidido incentivar la compra de productos de cierto tipo en función de las siguientes reglas:

- Si el producto es de PAPELERIA o de SUPERMERCADO
 - Si se realiza un abastecimiento de entre 15 y 25 unidades, se obsequian a la tienda 5 unidades más del producto.
 - Si se realiza un abastecimiento mayor a 25 unidades, se obsequian a la tienda 8 unidades más del producto.
 - En todos los demás casos no se realiza ningún obsequio a la tienda.
- Si el producto es de DROGUERIA
 - En caso de que se realice un abastecimiento mayor a 25 unidades, se obsequian 10 unidades a la tienda.
 - En todos los demás casos no se realiza ningún obsequio a la tienda.

Finalmente, la tienda desea ofrecer una promoción especial y cada vez que en bodega haya una cantidad múltiplo de 7, el precio final del producto no incluirá IVA.

1. Declare una constante en la clase Tienda que permita modelar la cantidad de unidades a partir de la cual se realiza el regalo del producto menos vendido. Nombre la constante *UNIANDES_PROMOCION*.

```
public class Tienda
{
    // -----
    // Constantes
    // -----

    /**
     * Cantidad de uniandes a partir de las cuales se aplica la promoción.
     */
}
```

2. Extienda el método `venderProducto` de la clase `Tienda` para que revise si el producto a vender es el más vendido, en caso de que sea así revise si las unidades a vender son más de 10 y en dicho caso venda una unidad del producto menos vendido (sin que el valor aumente por este producto). Tenga en cuenta que debe revisar si el producto a vender es el más vendido antes de realizar la venta.

```
public class Tienda
{
    ...
    // -----
    // Métodos
    // -----
    public int venderProducto ( String nombreProducto, int cantidad)
    {

    }

    ...
}
```

3. Declare en la clase Tienda las constantes que permiten modelar las unidades de obsequio y las unidades a partir de las cuales se realizan obsequios al momento que la tienda realiza la compra de un producto.

```
public class Tienda  
{
```

```
    ...
```

```
    //-----
```

```
    // Constantes
```

```
    //-----
```

```
    ...
```

```
}
```

4. Modifique el método `abastecer` de la clase `Tienda` para que cada vez se realice un pedido, se registren las cantidades obsequiadas por el proveedor.

```
public class Tienda
{
    ...

    //-----
    // Métodos
    //-----

    public boolean realizarPedido ( String nombreProducto, int cantidad)
    {
        ...

    }
    ...
}
```

5. Modifique el método `calcularPrecioFinal` de la clase `Producto` para que cada vez que haya en bodega una cantidad múltiplo de 7 no se cobre el IVA.

```
public class Producto
{
    ...

    //-----
    // Métodos
    //-----
    public double calcularPrecioFinal( )
    {

    }

    ...
}
```