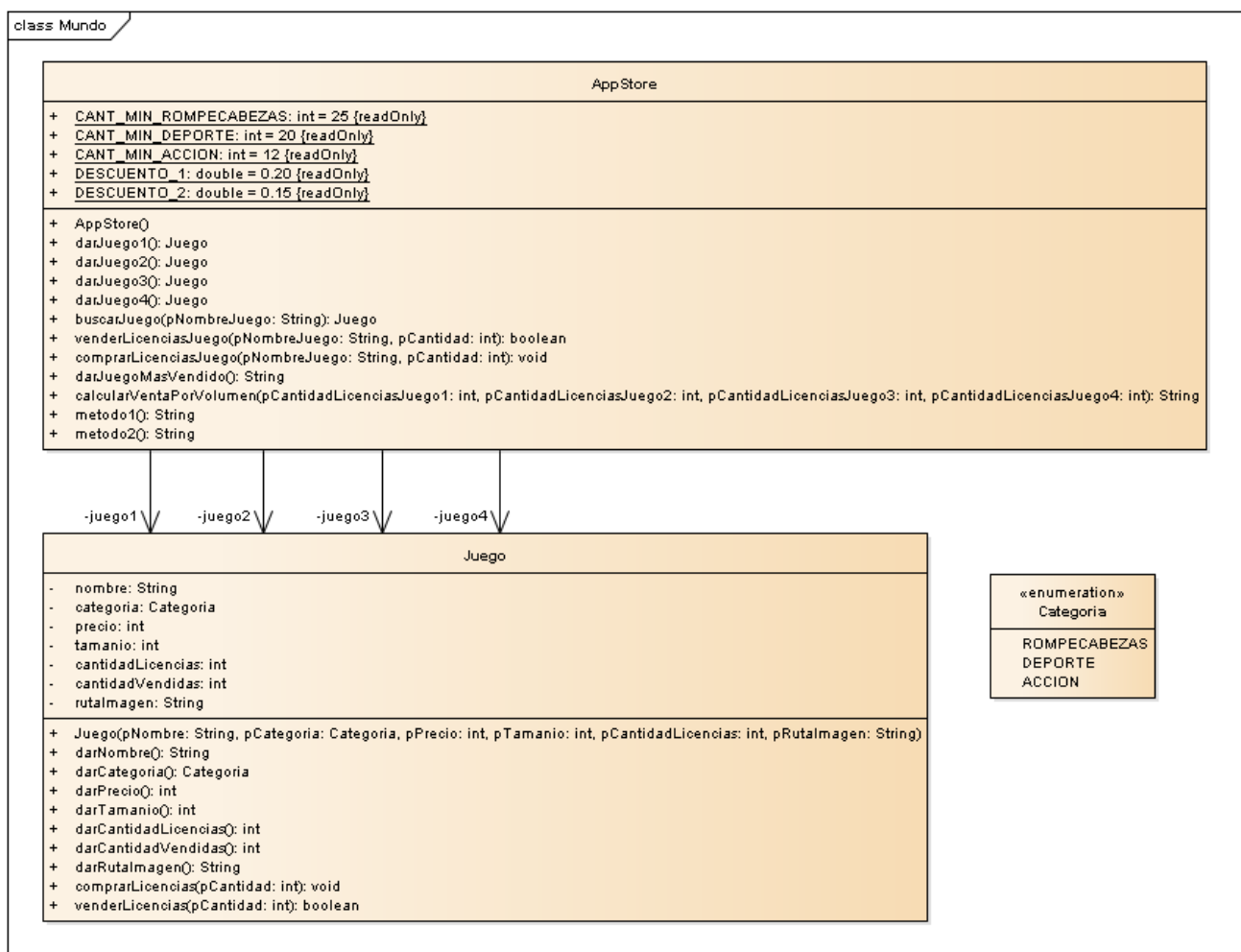


AppStore

Hoja de trabajo

Nombre:
Código:

Considere el ejercicio AppStore, 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):



El ministerio de TICS ha decidido implementar una nueva reglamentación sobre la descarga de contenido para equipos celulares. Específicamente, sobre los juegos se han establecido las siguientes condiciones:

- Cada vez que se realiza una venta de un juego con un tamaño mayor o igual a 1000KB debe, el cliente pagar un impuesto del 14% sobre el precio del juego.
- En busca de promover los juegos deportivos, cada vez que una empresa de juegos para celular compra un juego de la categoría DEPORTE recibe dos unidades más del juego comprado.

- El Appstore debe aportar \$100 al fondo de apoyo al pequeño empresario cada vez que en una venta se cumplen las siguientes condiciones:
 - El videojuego vendido es de la categoría ACCION y se vendieron más de 4 unidades.
 - El videojuego vendido es de la categoría VELOCIDAD y se vendieron más de 10 unidades.
- 1. Declare una constante en la clase **Juego** que modele el impuesto establecido sobre los juegos de tamaño mayor a 100KB. Nombre la constante *IMPUESTO_SOBRE_TAMANIO*.

```
public class Juego
{
    // -----
    // Constantes
    // -----

    /**
     * Impuesto establecido a los juegos pesados.
     */
}
```

- 2. Modifique el método **darPrecio** de la clase **Juego** para que cada vez que se incluya el nuevo impuesto cuando sea necesario.

```
public class Juego
{
    // -----
    // Métodos
    // -----

    /**
     * Retorna el precio del juego.
     * @return Precio del juego.
     */
}
```

3. Declare una constante en la clase **AppStore** que modele las unidades obsequiadas al comprar juegos deportivos. Nombre la constante **OBSEQUIO_DEPORTIVOS**.

```
public class AppStore
{
    // -----
    // Constantes
    // -----
    /**
     * Cantidad de unidades obsequiadas al comprar juegos deportivos.
     */
}
}
```

4. Extienda el método **comprarLicencias** de la clase **AppStore** para que cada vez se adquieran licencias de un juego deportivo, se adjudiquen las unidades de obsequio.

```
public class AppStore
{
    // -----
    // Métodos
    // -----
    public void comprarLicencias ( String pNombreJuego, int pCcantidad)
    {

}
}
```

5. Cree e inicialice un atributo en la clase **AppStore** que permita almacenar la cantidad de dinero que se debe aportar al fondo de apoyo al pequeño empresario. Nombre el atributo `aporteFondo` e inicialícelo en cero (0).

```
public class AppStore
{
    // -----
    // Atributos
    // -----
    /**
     * Suma que se aporta al fondo de pequeños empresarios.
     */

    // -----
    // Constructores
    // -----

    public EmpresaJuegos()
    {
        ...
    }
}
```

6. Extienda el método `venderLicencias` de la clase **EmpresaJuegos** para que se registre el aporte al fondo del pequeño empresario cada vez que se cumplan las condiciones establecidas por el ministerio.

```
public class EmpresaJuegos
{
    // -----
    // Métodos
    // -----
    public void venderLicencias( String pNombreJuego, int pCantidad )
    {
        ...
    }
}
```