# Taller con POO

Antes de ponernos a hacer nada vamos a definir nuestros problema.

> La cooperativa CATEDUSC nos ha solicitado la elaboración de un programa informático para la gestión de sus talleres. En estos talleres se arreglan vehículos. Estos vehículos pueden ser coches o motos.
>
> De cada taller se quiere almacenar su nombre, dirección, propietario y un listado de clientes.
>
> De los propietarios queremos almacenar su DNI, nombre, primer apellido y dirección.
>
> De cada cliente queremos almacenar su DNI, nombre, primer apellido, teléfono y un listado de sus vehículos.
>
> De los vehículos queremos almacenar su matrícula, marca y modelo. De los coches queremos almacenar su anchura y altura (en centímetros) y de las motos si lleva limitador o no.
>
> Los propietarios, clientes y vehículos deberán implementar una funcionalidad que los haga identificarse.
>
> CATEDUSC nos ha dejado claro que quiere que utilicemos el lenguaje de programación Java ya que sus técnicas se encargarán posteriormente del mantenimiento. Además quieren que trabajemos con programación orientada a objetos y que hagamos un buen uso de sus características. Por supuesto quieren que el código que se les entregue esté documentado tanto a nivel de documentación como a nivel interno y que se sigan los convenios de la POO en Java en cuanto a la creación de nombres. En caso de no cumplir lo anterior el contrato quedará rescindido y el trabajo no será abonado. Valorarán la creación de un menú textual para el manejo del software.

Ahora que tenemos definido nuestro programa es el momento de ponernos a pensar antes de empezar a codificar. Para ello en los siguientes capítulos empezaremos por definir las clases que hemos detectado y las relaciones existentes entre ellas. Una vez que tengamos definido lo anterior

Copyright 2026

será el momento de empezar a escribir el código fuente.

---

Revision #1
Created 2022-02-01 11:11:23 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 11:11:23 CET by Equipo CATEDU