

# Taller con POO

Antes de ponernos a hacer nada vamos a definir nuestro 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 será el momento de empezar a escribir el código fuente.