
TEMA 3: CLASES Y OBJETOS**PRÁCTICA. PLATAFORMAS JAVA****Actividad 1. Diseño de una clase sencilla**

Abre un nuevo proyecto en BlueJ e intenta diseñar desde cero una clase que dé solución a la situación que planteamos a continuación. Para ello completa y modifica la estructura básica que te proporciona la propia aplicación al crear un nuevo proyecto y ten presente la experiencia adquirida con las actividades realizadas en clase.

Una fábrica de material eléctrico embala bombillas de 100 Watios, que distribuye a los detallistas en embalajes de tres tipos de tamaño: grande, mediano y pequeño. Los paquetes grandes contienen 200 bombillas, los medianos 50 y los pequeños 10.

Considerando que las cantidades encargadas por los minoristas deben ser siempre múltiplos de 10, se pide diseñar una clase que modele esta situación y en la que se pueda efectuar las siguientes operaciones.

- *Visualizar los valores de los campos diseñados.*
- *Determinar el mínimo número de paquetes, embalajes de tipo grande, mediano y pequeño, que son necesarios para satisfacer un pedido “correcto” de un minorista.*

Considerar en un primer planteamiento que hay disponibilidad ilimitada de material, posteriormente considerar el planteamiento en el que hay un determinado número de embalajes preparados de cada tipo para satisfacer todos los pedidos del día y que esa cantidad debe ir modificándose a lo largo de la jornada.