

Corso di Programmazione - A.A. 2016/2017

Progetto

Regole per lo svolgimento:

- Il progetto deve essere svolto **singularmente** o **in gruppi di al massimo 2 persone**.
- Il progetto deve essere consegnato **almeno 5 giorni prima** della prova orale di Programmazione relativa all'appello in cui si desidera registrare l'esame.
- Il progetto deve contenere i campi e i metodi richiesti **rispettandone esattamente il nome, il tipo e l'ordine dei parametri formali, ed il tipo di ritorno.**
- Nel file allegato è presente la specifica, per ogni classe richiesta, dei campi e dei metodi (opportunamente commentati).
- Si tenga presente che **non sono sempre presenti** tutti i modificatori (**public, private, protected, static, final, ...**) che devono essere opportunamente aggiunti da voi nella consegna.
- I **metodi accessori e modificatori** non sono tutti presenti nella specifica. Deve essere vostra cura aggiungerli in modo opportuno.
- Si è naturalmente liberi di sviluppare metodi aggiuntivi di supporto ai metodi richiesti, laddove lo si ritenga utile.
- La consegna (di un file compresso contenente tutti i file sorgenti) va effettuata all'indirizzo luca.moscardelli@unich.it mettendo come oggetto **[java] consegna progetto programmazione 2016-2017** e nel testo dell'email il/i nome/i dello/degli studente/i che consegna/no.

Testo del progetto:

Sviluppare in **Java** un package **ecommerce** per la gestione di un negozio online.

Il package deve contenere le seguenti classi, tutte pubbliche:

1. Cliente

Gestisce i dati di un cliente del negozio

2. Prodotto

Gestisce i dati di un prodotto venduto dal negozio

3. RigaOrdine

Gestisce i dati di un prodotto acquistato (prodotto e quantità)

4. Ordine

Gestisce i dati di un ordine. Ad ogni ordine può essere associato al più uno sconto.

5. Sconto (classe astratta)

Gestisce le possibili scontistiche

6. ScontoSottrattivo (sottoclasse di Sconto)

Gestisce uno sconto fisso (da sottrarre al totale della merce acquistata).

7. ScontoPercentuale (sottoclasse di Sconto)

Gestisce uno sconto percentuale sul totale della merce acquistata

8. Sconto3Per2 (sottoclasse di Sconto)

Gestisce uno sconto del tipo 3 per 2: per ogni prodotto dell'ordine, ogni 3 elementi acquistati ne vengono pagati solo 2.