

Supuestos

El programa creado en java, pensado para solucionar la historia de usuario correspondiente a la facturación del servicio de habitación (HU4), inicializa con unas condiciones a tener en cuenta:

1. Usuario o cliente Aleatorio:

Para implementar algunos conceptos mencionados en clase (Interfaz y equipo de fútbol), nuestro código tiene 2 tipos de clientes, “**Guest Básico**” y “**Guest Soccer Player**”, cada vez que se inicia el programa el main elige un numero al azar gracias a la javaFoundationClass “util”, y dependiendo de este número, el programa inicializa un objeto Guest básico o un objeto guest Soccer Player.

Nota: La forma de implementar el concepto de interfaces es con la interfaz “clientes”, la cual tiene un único método vacío llamado `getDiscount()`, todo cliente puede llamar a este método, pero solo el `guestSoccerPlayer` obtiene un descuento del 20%

2. Menú Aleatorio y ArrayList

La funcionalidad del programa es más o menos la siguiente:

El usuario ingresa como un `guestBasico` o un `GuestSoccerPlayer` (Aleatoriamente), inmediatamente después en la pantalla se mostrarán cuatro opciones, `opcion0` salir, `opcion1` desayuno, `opcion3` Almuerzo, `opcion4` Cena. El usuario puede pedir cuantas veces quiera, desayuno almuerzo y comida, pero cada vez que elija una de estas, el programa elegirá al azar de un **ArrayList** con distintos **FoodItems** precreados, cualquier objeto `FoodItem` con la categoria desayuno, almuerzo o comida, según sea el caso.