

Enunciado de la tarea

Mediante POO en PHP vamos a crear una aplicación para la gestión de una plataforma de TV por internet:

1. La primera clase que tendremos será *Programa*, que tendrá los atributos título, nacionalidad y género.
2. De la clase *Programa* heredarán dos subclases:
 - a. *Película*. Con los atributos duración (en minutos), fecha, precio alquiler, precio compra. Los precios pueden ser igual a 0 porque algunas películas están incluidas con la suscripción.
 - b. *Serie*. Los atributos propios de la subclase serán título y *capítulos*, un array de objetos de la clase *Capítulo*. Además tendrá los siguientes métodos:
 - i. Número de capítulos. Devuelve un entero con el número de capítulos que tiene la serie.
 - ii. Duración. Devuelve el valor medio en minutos de todos los capítulos de la serie.
 - iii. Inserta capítulo. Introduce un nuevo capítulo, recibido como parámetro, al final del array. Solo se podrá hacer la inserción si el objeto a insertar es de la clase *Capítulo*.
 - iv. Devuelve capítulo. Recibe como parámetro un entero y devuelve el capítulo que ocupa esa posición. Si el capítulo no existe se devuelve -1.
3. Para completar *Serie* necesitamos crear la clase *Capítulo*. Tendrá los atributos duración (en minutos) y fecha. No le ponemos precio porque todas las series están incluidas con la suscripción.
4. La siguiente clase será *Cliente*. Sus atributos son nombre, número de cuentas (de 1 a 4), alquileres, compras y vistas. Alquileres y compras serán arrays con las películas que se han alquilado o comprado. Vistas será un array de objetos de la clase *Vista*. Además, *Cliente* incluirá los siguientes métodos:
 - a. *alquila*. Inserta un objeto de la clase *Película* en el array alquileres.
 - b. *compra*. Idéntico a *alquila* pero en el array compras. Debe comprobar que la película no ha sido comprada previamente por el cliente.
 - c. *ve*. Inserta una vista en el array de vistas. En el caso de ver una película, solo se puede hacer la inserción si la hemos comprado o alquilado previamente.
 - d. *gasto*. Calcula el gasto total sumando alquileres, ventas y suscripción. El precio de la suscripción es de 15 euros por la primera cuenta y 5 más por cada una de las siguientes, es decir, 2 cuentas=20 €, 3 cuentas=25 €, 4 cuentas=30€.
 - e. *tiempo*. Mediante el array vistas, calcula el tiempo total que el cliente ha estado viendo contenidos de la plataforma.
5. Por último nos queda la clase *Vista*. Tendrá los atributos contenido (que será un objeto de la clase *Película* o de la clase *Serie*), fecha y porcentaje de visión (que indica entre 0 y 100 qué porcentaje se ha visto del capítulo o película). Este último atributo será muy importante para saber cuántos minutos ha visto el cliente del capítulo o película.

6. Hay que realizar un programa de prueba en el que:
- a. Crearemos un objeto de la clase *Cliente*, cuatro Películas (dos gratis y dos de pago) y una serie con cinco capítulos. (2 puntos)
 - b. El programa de forma gráfica (mediante botones o listas desplegables) nos debe permitir realizar la compra o el alquiler de las películas. (2 puntos)
 - c. También nos debe permitir ir añadiendo vistas. (2 puntos)
 - d. La aplicación en todo momento nos irá mostrando en tablas HTML las listas de compras, alquileres y vistas. (2 puntos)
 - e. También nos mostrará el cálculo de los minutos de visión y el gasto total (2 puntos).

Calificación

Aunque solo aparezcan como ítems puntuables los del apartado 6, la realización de estos incluyen al resto de apartados. Por ejemplo, para hacer el apartado 6.e es necesario haber implementado todas las clases, los métodos gasto, tiempo...