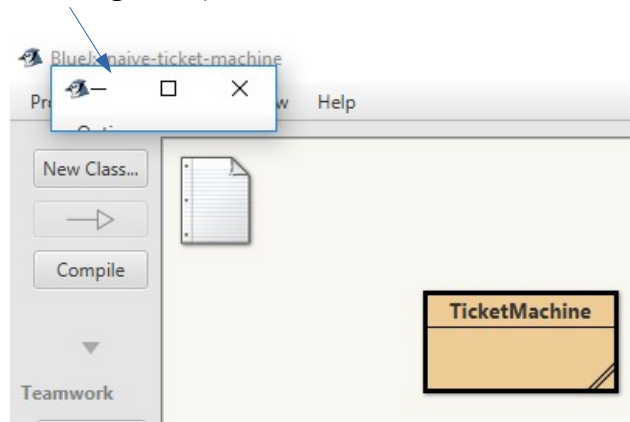


1. Abra el proyecto en chap02 llamado naive-ticket-machine
2. Compile la clase TicketMachine (para poder luego ejecutar acciones con objetos de ella)  
 Forma 1 : Click derecho sobre la clase y luego elegir compile  
 Forma 2: doble click sobre ella y luego elegir el botón "Compile" en la esquina superior izquierda. Si no hay errores, elija luego el botón "Close"
3. Si quieren guardar un historial de sus acciones  
 View → Activen Show Terminal → (se les abre una ventana nueva. En el peor de los casos se abre minimizada como la siguiente)



De ser este el caso, tomen la ventana minimizada en la esquina inferior derecha, sin soltar el mouse desplacen dicha esquina hacia la nueva posición (prueben jalándola hacia abajo a la derecha, luego solo

suelten el mouse)

Options → Record Method calls

Cada vez que quieran borrar todo el historial, solo elijan Options → clear

4. Creen una instancia de Ticket Machine, indiquen como valor un monto de 5000 (valor del ticket)
5. Revisen qué hace cada uno de los métodos //pueden dar doble click sobre la clase, para ver su implementación  
 getBalance()  
 getPrice()  
 insertMonet (int amount)  
 printTicket() // para ver el resultado deben ver la Terminal
6. Basándose en la línea 69 (muestra el precio en cents), copie dicha linea luego de la línea 76 y antes de la 77, modifíquela para mostrar el total que la persona ha insertado. Para hacer esto sepa que:
  1. System.out.println(..); es el llamado a una instrucción de despliegue en la Terminal que una vez terminada agrega un salto de línea
  2. a lo interno debe ir una forma de hilera, es decir "algo acá dentro de las comillas"
  3. noten que el signo + usado con hileras produce que luego de la primera hilera se agregue (pegue, ponga al final) la siguiente hilera y así sucesivamente. Esta operación se llama concatenar
7. Prueben su nuevo método (primero compilan, corrijan errores si los hay y luego crean instancia de la clase). Agreguen un monto mayor que los 1000 que vale el ticket, e.g. 1300.

Noten que acaban de regalarle a la máquina 300 unidades monetarias

8. Implementen el método public int `getChange()`,

debe retornar la cantidad de dinero adicional (acorde con lo insertado por el cliente y el valor del ticket)

pruében la máquina de tickets nuevamente con un monto mayor que el precio del ticket. Luego de llamar insertMoney, si el balance es positivo para el cliente, llame el método getChange(). Evalúe si se ha logrado lo deseado (indicar el monto correcto a devolver)?. Al llamar luego al método printTicket() aparece el vuelto en cero o aún muestra el monto anterior que ya entregó el método getChange(), de ser así haga las correcciones necesarias para que no suceda.

9. Guarde su historial en un archivo (en la ventana Terminal, de Options → Save to file)

10. Cierre el proyecto actual

11. Abran el proyecto better-ticket-machine

12. revisen la implementación del método printTicket() (líneas 63 a 89). Note una forma para evaluar condiciones existente en java, cuyo formato es

```
if (condicion_boolena_simple_o_compuesta) {  
    //bloque de instrucciones asociadas con el caso de que la condición anterior sea verdadera  
}  
else {  
    //bloque opcional de instrucciones asociadas con el caso de que la condición anterior sea falsa  
}
```

13. modifique a voluntad la etiqueta que se despliega con el ticket (lineas 72 a 76)

14. en la línea 86 Noten que los valores numéricos son concatenables como parte de una hilera

15. Compilen la clase TicketMachine

16. Creen una instancia de dicha clase

17. indiquen un monto de pago superior al del precio del ticket y luego llamen al método refundBalance(). Por qué el valor a retornar parece estar mal (no ha reducido el monto del ticket). Corrijan en código para que esto no ocurra.

18. agreguen un monto negativo como pago (revisen en el código, a qué se debe el resultado evidenciado?)

## **19. Reto**

hagan que la máquina de tickets

maneje inicialmente una cantidad de asientos pasada como parametro

agreguen un método para pedir n tickets (si se pueden expender, indique el monto a pagar)

modifiquen el código para soportar las acciones asociadas. Usen if y System.out.println