

POO - Clase Fiesta

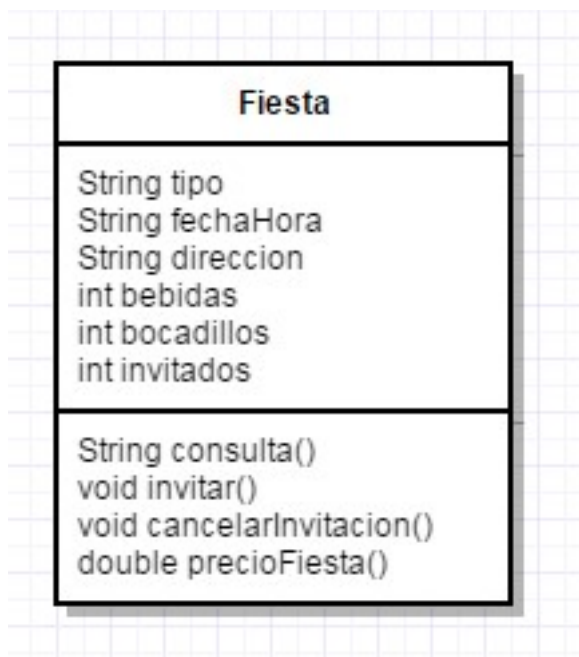
Enunciado

Esta práctica consiste en la elaboración de dos proyectos Eclipse que deberás realizar siguiendo estas pautas:

- Debes crear un proyecto eclipse con el nombre EjercicioFiesta-01 atendiendo a las especificaciones que se indican en este documento (Especificaciones para versión 1).
- Una vez terminado el anterior proyecto, haz una copia y realiza las mejoras cuyas especificaciones se indican en este documento (Especificaciones para versión 2).
- Empaqueta los dos proyectos en un archivo .zip que subirás a la plataforma

Especificaciones para la versión 1:

1. El proyecto contará con una clase llamada Fiesta con la siguiente estructura:



2. Todas las propiedades serán privadas y accesibles mediante métodos get/set.
3. La propiedad tipo indica el tipo de fiesta: infantil, cumpleaños, disfraces, etc.
4. La propiedad bocadillos contiene la cantidad de bocadillos que se comprarán para la fiesta. Lo mismo con las bebidas.

5. El ejercicio propone almacenar la fechaHora como String por simplificar el código. Si tienes ganas de investigar puedes probar a guardarlo como un objeto de la clase LocalDateTime.
6. Se creará un constructor, que recibirá por medio de parámetros el tipo, fechaHora, direccion, bebidas y bocadillos. A la propiedad invitados se le asignará el valor 0 directamente.
7. Se creará otro constructor que no reciba ningún parámetro. Asigna a cada propiedad valores inventados.
8. El método consultar() retornará una cadena con todos los datos de la fiesta.
9. El método invitar() sumará 1 al contador de invitados.
10. El método cancelarInvitación() restará 1 al contador de invitados.
11. El método precioFiesta() retornará el precio de la fiesta calculado de la siguiente forma: 5 euros por cada invitado, 2 euros por cada bebida y 3 euros por cada bocadillo.

Crea una clase Principal (con método main) donde crearás varios objetos de la clase Fiesta utilizando varios constructores distintos. Pon en práctica todos los métodos que has creado (invitar, consultar, cancelarInvitación y precioFiesta).

Especificaciones para la versión 2:

1. Crea un atributo estático llamado contadorFiestas, cuyo valor se incrementará en una unidad cada vez que se construya un nuevo objeto Fiesta.
2. Sitúa la clase Fiesta en el paquete com.itt.fiestas dentro del modelo.
3. Sobrecarga el método invitar para que el usuario pueda realizar más de una invitación al mismo tiempo indicando el número de invitados como argumento.
4. Modifica la clase Principal de modo que puedas poner en práctica los cambios introducidos en esta versión 2.