

## Programación 1

### Instrucciones de entrega

1. El proyecto se puede realizar en parejas
2. El código fuente debe ser entregado en java(uso de listas vistas en clase obligatorio)
3. El proyecto deberá ser realizado en textpad
4. La fecha límite de entrega será a más tardar el día 16 de diciembre
5. El proyecto no tiene autorización para ser enviado por e-mail

### Rent a Car

El objetivo del programa es realizar las instrucciones necesarias para simular la gestión de un rent a car.

Como es conocido, este tipo de establecimientos cuenta con una serie de automotores, disponibles para que los clientes puedan alquilar el vehículo que necesitan.

Existen diferentes tipos de vehículos para alquilar, desde automóviles hasta camiones de carga pesada, motos, busetas. El programa debe ser capaz de crear lo necesario, para contemplar los diferentes tipos de vehículos con que se cuenta, además de cada una de sus características (color,combustible,etc).

Existirán dos tipos de clientes, nacionales y extranjeros. De ambos clientes nos interesan los datos personales, pero además es importante conocer su lugar de residencia, dirección exacta, numero de tarjeta con lo que paga, tipo de tarjeta (Visa, mastercard,etc). Se debe tener la opción de incluir un seguro adicional al alquiler de vehículos, si el cliente lo desea.

Cada vez que se realice un alquiler nuevo, se debe crear el recibo correspondiente para el cliente, el cual será almacenado en un archivo de texto (\*.txt).

El programa debe ser capaz:

- Incluir nuevos vehículos al lote de carros.
- Alquilar y regresar vehículos alquilados al lote de carros.
- Consultar vehículos disponibles y alquilados.
-

Brindar el monto total de lo recaudado en el día.