

ÍNDICE

Actividad 8.5 – BatoiFlix II	1
------------------------------------	---

Actividad 8.5 – BatoiFlix II

Enunciado

Vamos a seguir desarrollando la aplicación BatoiFlix (**actividad 7.5** de la unidad anterior), en este caso necesitamos tener clientes que puedan comprar cualquier tipo de Producción (películas, series y documentales...)

Los precios de compra de las producciones son fijos y vienen especificados en la siguiente tabla:

Tipo	Precio de venta
Película	12€
Documental	15€
Serie	24€

- De cada **cliente** necesitamos almacenar, la fecha de nacimiento (clase Data), el email, el nombre, los apellidos, su dni y el **listado de compras que ha realizado**. Además, queremos poder consultar el dinero que ha gastado en un momento dado. Un cliente solo puede comprar cada producción 1 sola vez.
- De cada **compra** necesitamos almacenar la producción (película, serie o documental) comprada, la fecha en la que se ha realizado, si ha finalizado la visualización y un posible comentario (opcional) que realice sobre la misma.

Para finalizar, completa la clase **BatoiFlix** y lleva a cabo las siguientes acciones:

- Crea **3 clientes** con diferentes datos.
- Crea **diferentes compras** y asígnalas a los diferentes clientes para que cuadre con el ejemplo de ejecución (deberás hacer un método en Cliente para asignar

cada compra de manera individual)

El listado de compras debe ser representado a través de una colección tipo
ArrayList

Ejemplo de ejecución

Cliente: María García | Compras(3): [News of the World - fecha: 04-01-2022 - sin comentario, El hacker - fecha: 01-02-2022 - sin comentario, Dream Songs - fecha: 02-02-2022 - sin comentario] - Total Gastado: 51€

Cliente: Juan Pérez | Compras(1): [Dream Songs - fecha: 05-02-2022 - comentario: Es una pasada de película] - Total Gastado: 12€

Cliente: Elena Ramírez | Compras(1): [News of the World - fecha: 05-02-2022 - sin comentario] - Total Gastado: 15€



Aunque **no es necesario que mantengas el formato**, sí que deberás **mostrar** la misma **información haciendo** uso del método `toString` de los diferentes objetos implicados, excepto en la clase `Produccion` que podrás crear un método `getTitulo`.