

## **PROGRAMOWANIE 2 – WYPOŻYCZALNIA FILMÓW**

Na podstawie diagramu UML przygotuj program, który będzie symulował działanie wypożyczalni wideo. W swoim programie uwzględnij następujące funkcje:

- zarządzanie zbiorem filmów,
- zarządzanie bazą klientów,
- moduł obsługujący program lojalnościowy,
- moduł do wyceny usługi wypożyczenia filmu.

Wymagania:

- użycie Mavena,
- wszystkie dane powinny być zapisywane w pliku w dowolnym znanym formacie,
- moduły służące do wyceny i obsługi programu lojalnościowego powinny być pokryte testami jednostkowymi,
- mile widziane wykorzystanie wzorców projektowych.