

## تمرین جاوا - سیستم مدیریت بانک

از مفاهیم زیر در برنامه خود استفاده کنید :

مفهوم کلاس و شی نوشتن و استفاده از آنها  
ویژگیها  
محصولسازی

می خواهیم چند جزء کوچک از سیستم بانکی را شبیه سازی کنیم  
چهار کلاس برای شعبه ، مشتری ، حساب و کارت اعتباری با  
توضیحاتی که برای ویژگی هایشان در زیر آمده است بسازید.

شعبه :

یک کلاس با نام Branch ایجاد کنید که سه ویژگی زیر را داشته باشد  
۱-کد

۲-شهر

۳-درجه یک عدد صحیح از بین اعداد ۱ و ۲ و ۳ است که درجه ی  
شعبه را نشان میدهد.

حساب :

یک کلاس با نام Account ایجاد کنید که دو ویژگی زیر را داشته باشد  
۱ - شماره حساب

۲- کارت اعتباری credit Card : شی ای از جنس CreditCard هست  
که کارت اعتباری مشتری را نشان میدهد

کارت اعتباری :

یک کلاس با نام CreditCard ایجاد کنید که دو ویژگی زیر را داشته  
باشد:

۱- شماره کارت

۲- اعتبار credit : یک عدد اعشاری (double) است که میزان اعتبار  
باقیمانده در کارت را نشان میدهد.

مشتری :

یک کلاس با نام Customer ایجاد کنید که دو ویژگی زیر را داشته  
باشد:

۱- نام

۲- حساب account : شیای از جنس Account است که حساب  
مشتری را نشان میدهد.

بعد از این که کلاسها و ویژگیهایشان را تعریف کردید متدهای لازم  
برای مقدار دهی و فراخوانی ویژگیها ( setter getter ) را نیز بنویسید.

از امکانات IDE برای نوشتن متدهای مختلف استفاده نکنید.

متد toString را برای هرکلاس پیدا سازی کنید.

یک متد با نام calcustomerBalance در کلاس مشتری ایجاد کنید که اعتبار کارت اعتباری حساب مشتری را محاسبه کرده و برمی گرداند.

نوع هر یک از ویژگیها که صراحتا بیان نشده اند را باید با توجه به توضیحات داده شده خودتان تشخیص دهید و از نوع مناسبی استفاده کنید.