

ÍTEMS A PUNTUAR EN EL PROYECTO DEL PARKINGMANAGEMENT

(este proyecto contará un 10% de la nota total)

CLASES OBLIGATORIAS: Car, Place, Ticket, Parking, cada una con sus métodos estándares.

MAIN: Cuando se crea cualquiera de estas clases tengo que ver el resultado en pantalla. En Parking 1.1 todo debe funcionar bien, es decir, al principio se tienen que crear todas las plazas del parking y mostrarse por pantalla. Luego se le pedirá al usuario, mediante un menú, tres opciones:

1. Meter coche
2. Sacar coche
3. Mostrar todos los tickets

0 para salir

En Parking1.1 sólo vamos a poder meter coches y asignarles la plaza adecuada. El usuario meterá, al menos, un dato del coche y el resto puede generarse aleatoriamente. Una vez creado el coche, mediante una Factoría, lo mostraremos por pantalla. Seguidamente pasaremos a asignarle una plaza, por lo tanto tendremos que preguntar al usuario si quiere enchufe y si necesita una plaza de discapacitado. Buscaremos una plaza que esté libre, que quepa el coche y que cumpla con los requisitos que ha señalado el usuario para el enchufe y la plaza de discapacitados. Si no existe plaza, lanzaremos una Excepción Personalizada (No places available!!). Si existe la plaza, pasaremos a crear un Ticket. Este ticket sólo se podrá crear parcialmente con los datos del coche, el id de la Plaza y el día y hora de entrada al parking. Esta hora de entrada la podéis generar como mejor os convenga.

En cuanto se genere el Ticket lo mostraremos por pantalla y seguiremos metiendo coches hasta que el usuario indique que no quiere meter más coches. Los tickets se generarán sin fecha de salida, por lo que la cantidad total para pagar siempre será 0)

MIEMBROS ESTÁTICOS: al menos 5 miembros estáticos QUE TENGAN SENTIDO (sin contar las factorías)

FACTORÍAS: En Car, Place y Ticket

EXCEPCIONES: **NoPlacesAvailable**(cuando no haya plazas disponibles con las características requeridas y no podemos meter el coche en el Parking) y **NoMoreIdPlaces** (a la hora de generar los Ids de Plaza, cuando se intenta pasar del P4-S4-N4 a uno superior)

PUNTUACIONES DE CADA APARTADO	
Car, Place, Ticket y Parking	1
5 Miembros estáticos	0.5
Factorías (Car, Place, Ticket)	1
Excp: NoPlacesAvailable y NoMoreIdPlaces	1
Se muestra por pantalla las plazas del Parking	1
Se muestra por pantalla cada vez que se crea un coche	0.5
SE ASIGNA LA PLAZA ADECUADA y se muestra por pantalla	2
Se lanza la Excepción NoPlacesAvailable cuando no se encuentra Plaza disponible	0.5
Se lanza la Excepción NoMoreIdsPlaces si intentamos generar una plaza superior a P4-S4-N4.	0.5
Todas las preguntas al usuario funcionan correctamente al hacerlas en bucle	1
Hay CONTROL DE ERRORES en cualquier momento	1