

Temporada de descuentos

*¡Llegaron los descuentos de Estim!
Estim es la plataforma líder en venta de juegos digitales,
y cada cierto tiempo organiza una semana de descuentos
donde concentra la mayoría de sus ventas.*

De cada juego se conoce su precio en dólares, que no puede cambiar.

Al precio se le puede aplicar algún descuento, que pueden ser:

- **Descuento directo.** Es un porcentaje de descuento que se aplica sobre el precio del juego.
- **Descuento fijo.** Es un monto fijo que se le descuenta del precio del juego, pero de manera que el precio final nunca puede ser menor a la mitad del precio original.
- **Gratis!!** Cuando el juego tiene ese "descuento", es totalmente gratuito.



La plataforma puede modificar el descuento de cualquiera de los juegos, o incluso hacer que no tenga descuento. Los descuentos no son acumulativos, sólo se aplica el más recientemente estipulado.

Se pide:

1. Saber el precio de un juego en dólares, considerando su descuento.
2. A todos los juegos cuyo precio supera las $\frac{3}{4}$ partes del juego más caro, se decide aplicarle un descuento directo con un determinado porcentaje. (decidir qué hacer en caso de que se intente aplicar un descuento de más del 100%)
3. Inventar un nuevo tipo de descuento que se pueda aplicar a cualquier juego, con la única restricción de usar **super()** de una manera apropiada en su implementación

Internacionalización

De cada juego se conoce una serie de características, por ejemplo que contiene lenguaje inapropiado, situaciones de violencia o temáticas de adultos.

Un juego puede venderse en muchos países y de cada país se conoce su conversión dólares a la moneda local y la legislación vigente donde se especifican las características prohibidas para menores de edad, es decir que si un juego presenta entre sus características alguna de ellas, no es apto para menores.

1. Saber si un juego es apto para menores en un país en particular.
2. Calcular el promedio de precio final de los juegos aptos para menores en un país, expresado en moneda local.

Reviews

Los juegos reciben críticas, que se utilizan para orientar a los futuros compradores sobre qué juego comprar.

Las críticas pueden venir de varias fuentes:

- De **usuarios**, en cuyo caso, según cada uno, pueden ser tanto positivas como negativa y el texto es un simple "SI" o "NO". Un usuario puede cambiar su predisposición a votar negativa o positivamente en cualquier momento.
- De **críticos pagos**, en cuyo caso son positivos cuando el juego está en la lista de juegos que le pagaron. Siempre contienen un texto que consiste en palabras random. Un crítico pago puede recibir pagos de nuevos juegos y de esta manera algún juego que antes calificaba negativamente, a partir de ese momento lo califica positivamente. O al revés. Pero siempre se comporta de la misma manera.
- De **revistas**, que sólo son positivas si la mayoría de los críticos que conforman dicha revista califican positivamente (estos críticos pueden ser pagos o usuarios comunes). El texto de la crítica es la concatenación de los textos de los críticos. Una revista puede incorporar o perder críticos, y en función de ello también puede que en diferentes oportunidades califique diferente a un mismo juego.

Más allá de su origen, sin embargo, todas las críticas valen lo mismo.

Se pide:

1. Registrar la crítica de algún crítico a algún juego.
2. Saber si un juego pasa el umbral de tener una cierta cantidad de críticas positivas.
3. Saber si hay algún juego que resulta juego galardonado para Estim, que es aquel juego que no haya recibido críticas negativas
4. Saber si un juego tiene críticos literarios, que es cuando alguna de las críticas presenta un texto de más de 100 caracteres.

Para terminar

- Elegir alguno de los ítems y hacer tests de las diferentes alternativas que valga la pena probar
- Justificar la utilidad de la herencia en la resolución, o el motivo de no haberla utilizado.
- Para pensar: ¿qué pasaría si en una revista, entre sus críticos, hay a su vez una revista?