

Un joven emprendedor y apasionado por el mundo del cine y de las tardes en familia viendo una buena película, pretende abrir un negocio de un VideoClub, un lugar donde un cliente puede alquilar durante 24 horas una película y después debe devolverla. Las películas normalmente serán de estreno en la cartelera y alguna que otra película clásica digna de estar en cualquier estantería de cualquier hogar.

Para poder gestionar el VideoClub, debemos diseñar la clase Pelicula que tendrá los siguientes atributos

- TITULO (String)
- genero (String)
- año de estreno (int)
- indicar si es novedad o no (Boolean)
- coste de alquiler diario (double)
- código de la película, un numero de tipo entero que se generará de manera aleatoria
- calificación, String que indica la edad del público a que va dirigida

Se desarrollarán los consultores y el método toString( ), que devuelve un String con los datos de la película

Dos películas son iguales si coinciden en título y código de la película.

Para poder alquilar una película, el cliente debe estar registrado en el sistema. Por lo tanto, la clase Usuario deberá tener las siguientes especificaciones:

- código usuario, número de tipo entero que se crea aleatoriamente
- NOMBRE
- APELLIDOS
- teléfono
- dni
- crédito
- lista de películas vistas por el usuario, las películas el cliente las puede volver a alquilar, y deben de aparecer reflejadas en su lista.

Se desarrollarán los consultores y los fijadores de sus atributos .

2 empleados son iguales si coinciden en dni, nombre y apellidos.

El método toString ( ) devolverá un String con los datos de todos los atributos del usuario.

public void recargarCredito(double recarga) Un cliente puede recargar la cantidad de crédito que crea conveniente, no hay mínimo ni máximo, el único inconveniente que puede tener es que a la hora de alquilar una película, debe de disponer mínimo del coste de alquilar la película 24 horas.

La clase VideoClub, deberá gestionar las listas de las películas que dispone en propiedad, películas alquiladas, películas disponibles, lista de usuarios y lista de películas vistas por el usuario.

public static void alquilarPelicula(Usuario u, Pelicula p) el método alquilarPelicula necesita un usuario y una película para poder ejecutarse. Recordamos que un usuario, debe de disponer de un crédito suficiente para poder alquilar la película, en caso contrario, debe de recargar crédito para poder alquilar.

Una vez el cliente ha alquilado la película, esta misma se añade a la lista del usuario, la película se añade a la lista de películas alquiladas y se quita de la lista de películas disponibles.

`public static void devolverPelicula(Usuario u, Pelicula p, LocalDate fechaAlquiler)` es el método para devolver una película un usuario que la alquiló el día `fechaAlquiler`.

El sistema calculará cuantos días ha tenido el usuario la película, y si la devuelve el mismo día que la alquiló, se le hará una devolución de 1.5€ a su favor, si la devuelve al día siguiente es una devolución correcta y si se devuelve con retraso, se penaliza al usuario con 1€ por día. El cliente puede quedarse en números rojos, pero si quiere volver a alquilar, debe saldar la deuda.

Para comprobar los métodos, ejecutamos el main donde crearemos

- usuarios
- películas

y un cliente

- alquila una película
- devuelve una película
- recarga su crédito