Ejercicio Agencia de alquiler

Una agencia de alquiler desea que se le elabore un programa para calcular las rentas de sus productos. Esta agencia básicamente se dedica a rentar inmuebles y autos.

De los departamentos debe conocer: ciudad, ubicación, num de habitaciones, tipo de inmueble (casa, departamento), metros cuadrados; de los autos de conocer marca, cilindraje, tipo de auto(compacto, sedan, van).

El calculo de la renta de un inmueble se calcula de la siguiente manera:

Por cada habitación cobra $300.00 por noche, pero si es casa se le aumentan $350.00, y si el tamaño del inmueble es mayor a 100 metros cuadrados, se incrementa $200 mas, sin importar si es casa o departamento. Por ejemplo, por una casa de 3 habitaciones y 120 metros cuadrados sería de $1450 diario.

El calculo de la renta de un auto sería de la siguiente manera:

Por cada día de renta si es compacto cobra $450, si es sedan $550 y si es una van $700, además se le aumenta un segura de acuerdo a la edad y sexo del conductor Si es hombre se incrementa el 5% del costo de la renta y si es menor de 35 años 10%, es decir si se renta un hombre de 30 años renta un sedan el costo diario sería de 632.50 por día.

Se debe elaborar un programa principal en el cual se construyan al menos 3 inmuebles y tres autos.

Se deberá elaborar un menú para seleccionar si la renta es de un auto o de un inmueble, una vez elegido deberá mostrar los elementos que se tienen ya sea de inmuebles o de autos para que se pueda seleccionar alguno de ellos, en caso de que se elija un auto es necesario obtener los datos del conductor. El programa debe indicar el costo diario del objeto elegido.

1. Realizar el modelado en UML
2. Codificar el modelo
3. Crear el método main para obtener el costo del inmueble o auto, según se haya elegido

NOTA: observa que se tienen dos elementos que no guardan ninguna relación, sin embargo tienen un comportamiento en común, para resolverlo puedes utilizar una interface.

Al igual que los ejercicios de días anteriores, primero deberán subir el modelo y después el código correspondiente.