

Progettino SCALA

Introduzione

Il progetto usa di nuovo l'idea di creazione di aerei di diverso tipo.

In questo caso specifico realizzo un programmino per la creazione di ordini di produzione.

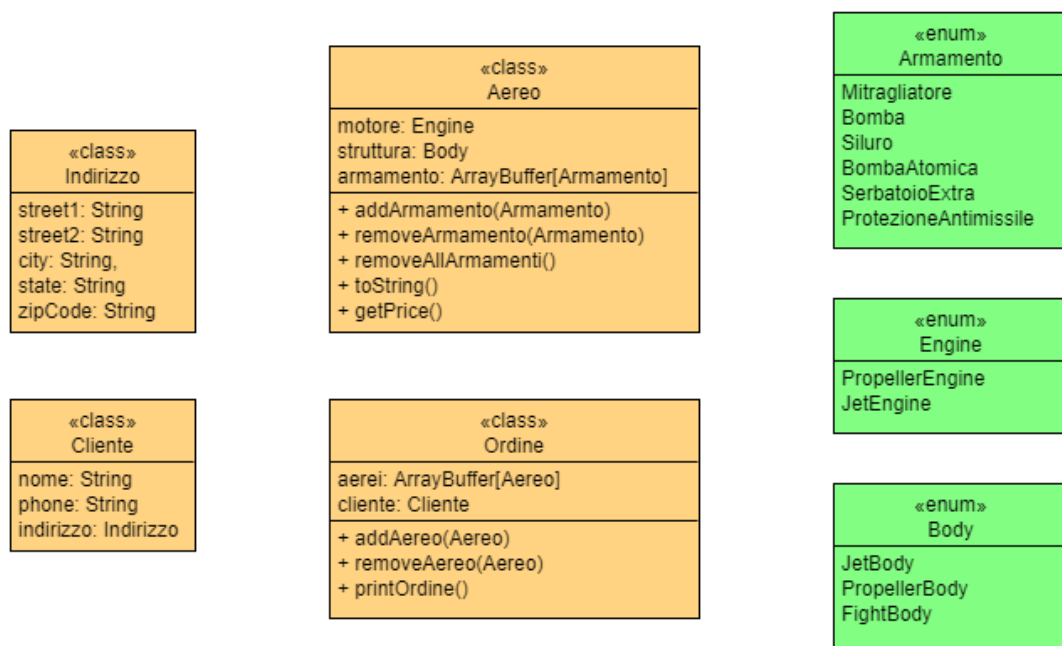
Un **ordine** associa un **cliente** (a cui è associato un **indirizzo**) ad un array di **aerei**.

Un aereo è costituito da un **motore**, un **corpo** e una lista di optional chiamata **armamento**.

I possibili componenti dell'aereo sono realizzati tramite degli enumerativi, codificati utilizzando delle **sealed trait**: Armamento, Engine e Body.

Nel main creo diversi aerei, testo i metodi delle varie classi, creo un cliente e un ordine.

Diagramma delle classi



Il metodo getPrice() della classe Aereo è dichiarato = ????. Equivale a dichiarare un metodo astratto, quindi che è presente, ma il cui corpo dovrà essere implementato.

Il metodo toString di Aereo esegue un override della classe object.