ΆΣΚΗΣΗ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

(Απλές κλάσεις + κατασκευές αντικειμένων, Κληρονομικότητα με αφηρημένες κλάσεις (abstract class inheritance), Χρήση δομών δεδομένων (ArrayList), Διάβασμα και εγγραφή σε αρχείο .txt (Scanner-BufferedReader-FileReader), Διάβασμα και εγγραφή σε αρχείο .ser (Serializing), Κατασκευή γραφική διασύνδεσης (GUI-JFrame-JPanel), Δημιουργία και χειρισμός συμβάντων (Implementing ActionListeners)), Comparators

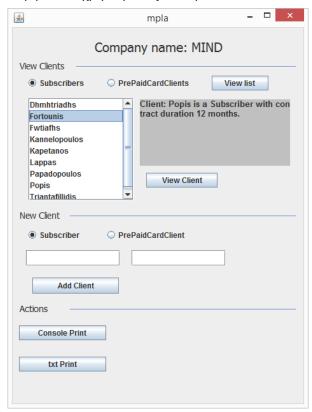
Μια εταιρεία κινητής τηλεφωνίας (TelecomCompany) περιλαμβάνει πελάτες που είναι είτε πελάτες με συμβόλαιο (Subscriber) είτε πελάτες με προπληρωμένη κάρτα (PrePaidCardClient). Οι ιδιότητες που χαρακτηρίζουν κάθε μία από τις παραπάνω οντότητες είναι:

TelecomCompany	Subscriber	PrePaidCardClient
τίτλος (String)	επώνυμο (String) διάρκεια συμβολαίου σε μήνες (int)	επώνυμο (String) μονάδες κάρτας που απομένουν (int)

Στην άσκηση αυτή θα γράψουμε ένα πρόγραμμα σε Java για τη διαχείριση των πελατών μιας τέτοιας εταιρείας.

Θα προσθέσουμε κατάλληλες κλάσεις, ιδιότητες και σχέσεις για τη μοντελοποίηση των απαιτούμενων οντοτήτων, καθώς και κατασκευαστές ή/και μεθόδους που θέτουν τιμές στις ιδιότητες ανάλογα.

Θα κατασκευάσουμε ένα γραφικό περιβάλλον χρήστη όπως το παρακάτω:



Το γραφικό περιβάλλον χρήστη περιέχει από πάνω προς τα κάτω τα εξής συστατικά στοιχεία:

- JLabel companyInformationLabel: για την προβολή του ονόματος της εταιρείας
- JSeparator separator_1
- mpla