

Creación de clases y objetos

Parte 1

Escribir la clase Restaurante

- Esta clase tendrá por ahora los atributos nombre de tipo String y pickup de tipo boolean.
- Escribir método procesarPedido (String pedido, Cliente cl). Este método muestra el mensaje :
Procesando pedido "String del pedido" del cliente "nombre del cliente"
- En el método main de la clase Main: Crear un objeto de tipo Restaurante y llamar al método procesarPedido con el objeto cliente.

Parte 2

Crear constructor de la clase Cliente(String nombre, boolean esAfiliado) que recibe dos parámetros:

- nombre: que asigna ese valor a la variable
- esAfiliado: que asigna ese valor a la variable

En este constructor, si el valor de la variable esAfiliado es true, asigna el porcentaje de descuento a 5

En el método main: Realice los cambios para crear objetos con el nuevo constructor

Parte 3

Pensar en la comida que ofrecen los restaurantes. Describa cuál podría ser una clase para objetos de tipo de datos Comida.