


Classe 4Ai - Verifica laboratorio di informatica - A.S. 2023/24

 15/11/2023

 120'

Conoscenza e utilizzo base della OOP con il linguaggio C#.

Punti base: (70 punti)

Un distributore di souvenir decide di informatizzare il proprio archivio di Articoli da regalo importati.

Per ogni Articolo è necessario memorizzare: (40 punti)

- 1- Un **id** (codice alfanumerico univoco) es. BRL001, CPL003
- 2- Una **descrizione** (minimo 5 caratteri, massimo 45)
- 3- Il **tipo** di articolo (valori accettati: elettronico, decorativo, ecofriendly, ironico)
- 4- La **data** di aggiunta al catalogo
- 5- Il **prezzo** (numero decimale non negativo)
- 6- Ogni **Articolo** deve disporre di un metodo chiamato **ScontoApplicabile** in grado di calcolare e restituire lo sconto applicabile determinato sulla base delle seguenti regole:
 - Nessuno sconto applicabile se il prodotto è elettronico o decorativo o costa meno di 15€.
 - Sconto applicabile = $0,80\text{€} + (\text{giorni di presenza nel catalogo} / 1000) * \text{prezzo}$

Scrivere un programma che permette all'utente di: (30 punti)

- 7- Inserire un nuovo Articolo
- 8- Visualizzare tutti i dati in archivio
- 9- Cancellare un Articolo
- 10- Modificare un Articolo ad eccezione dell'id

Punti avanzati: (20 punti)

Aggiungere al programma le seguenti funzionalità:

- 11- Visualizzare il numero totale di oggetti presenti nell'archivio, il numero di articoli a cui è applicabile uno sconto, il prezzo medio e lo sconto massimo applicabile.
- 12- Sulla base di una stringa inserita dall'utente, cercare e visualizzare tutti i prodotti che contengono anche parzialmente il termine da cercare nella descrizione.

	Punteggio massimo	Punteggio sufficiente
Algoritmo e implementazione base	70	55
Punti avanzati	20	0
Qualità complessiva della prova: ordine, completezza, precisione	10	5
	100	60