

Programmazione orientata agli oggetti

A. A. 2016/2017

Esercizio d'esame (1/12/2016)

L'applicazione da realizzare riguarda la gestione della vendita on-line di biglietti per concerti o eventi sportivi. I biglietti sono messi in vendita ed acquistati dagli utenti dell'applicazione.

Per la realizzazione dell'applicazione è necessario sviluppare le seguenti classi:

Utente: caratterizzato da nome, cognome e città di residenza e un insieme di biglietti che mette in vendita.

Biglietto: denotato dal nome dell'evento a cui si riferisce, la città in cui si svolge, e un insieme di offerte di acquisto di tale biglietto.

Offerta: denotata da un utente che fa un offerta di acquisto del biglietto e dal prezzo offerto.

L'applicazione dovrà fornire inoltre le seguenti operazioni:

- dato un biglietto in vendita, restituire l'utente che ha fatto l'offerta maggiore, oppure null se non ci sono offerte per questo biglietto.
- dato un utente, verificare se risulta offerente di un biglietto messo in vendita da sé stesso.

1. Realizzare le classi Java per la realizzazione dell'applicazione
2. Realizzare una classe **Operazioni** contenente i metodi statici

public static Utente migliorOfferente(Biglietto b)

public static boolean utenteSbadato(Utente u)

3. Verificare il funzionamento del codice scritto con il programma fornito nella classe **Prova**.

Note:

- realizzare tutte le classi all'interno dello stesso package/directory
- E' possibile modificare il programma di prova per effettuare ulteriori chiamate alle funzioni sviluppate, ma non si deve modificare la segnatura delle chiamate (nome dei metodi, numero e ordine dei parametri, ecc.).