

Esercitazione di laboratorio di informatica

GiftCard

Si vuole simulare l'utilizzo di una GiftCard. Una GiftCard è definita da un marchio (*Mediaworld, Trony, Coop*, ecc. cioè un negozio, o una catena di negozi, in cui è possibile utilizzarla), da un credito disponibile (e spendibile) e memorizza anche il numero di volte in cui viene utilizzata per fare shopping. La GiftCard può essere, inoltre, di tipo RICARICABILE (è possibile ricaricarla illimitatamente senza tetto massimo di credito) oppure USA e GETTA (la si può utilizzare solo fino ad esaurimento, non deve essere possibile alcuna ricarica).

Utilizzare una GiftCard significa che:

- 1) Una volta costruita, essa assume: un marchio, una tipologia, un credito iniziale e un numero di utilizzi pari a zero.
- 2) È possibile ottenere tutte le informazioni (singole) ivi contenute (metodi getter)
- 3) E' possibile reimpostare tutte le informazioni (singole) ivi contenute (metodi setter)
- 4) È possibile spendere tutto il credito disponibile (con l'effetto, ovviamente, di azzerarlo)
- 5) È possibile spendere una certa quantità di denaro (solo se il credito lo permette)
- 6) È possibile stabilire se una GiftCard è compatibile con un'altra GiftCard (se appartengono allo stesso marchio)
- 7) È possibile ricaricarla immettendo una certa quantità di denaro
- 8) È possibile ricaricarla utilizzando il credito disponibile di un'altra GiftCard compatibile (che ovviamente verrà svuotata)
- 9) È possibile ottenere una stringa etichettata che riporta tutte le informazioni ivi contenute

Altre consegne:

- 10) Scrivere tutti i commenti javadoc (con relativa documentazione che verrà salvata su una sottocartella di nome `"javaDocGiftCard"`)
- 11) Scrivere una classe tester per testare i metodi di almeno 2 giftcard.