

Traccia

13 Febbraio 2023

Programmazione ad Oggetti

Scrivere un programma java per la gestione dei salari dei dipendenti di un'azienda.

1. Creare una classe chiamata **Dipendente** che rappresenti un dipendente aziendale. Questa classe deve avere una matricola, un nome e un salario come proprietà. Inoltre, deve avere un metodo per calcolare il bonus annuale che è il 10% del salario.
2. Creare una classe chiamata **Developer** che erediti da Dipendente. Questa classe deve avere una proprietà che indica il livello di esperienza (Junior, Mid). Inoltre, deve avere un metodo per calcolare il bonus annuale che è il 20% del salario per il livello Junior e 30% per il livello Mid.
3. Creare una classe chiamata **Senior Developer** che erediti da Developer. Questa classe deve avere un metodo per calcolare il bonus annuale che è il 40% del salario.
4. Creare una classe chiamata **Project Manager** che erediti da Dipendente. Questa classe deve avere una proprietà che indica il numero di progetti che ha gestito. Inoltre, deve avere un metodo per calcolare il bonus annuale che è il 5% del salario per ogni progetto gestito.

```
Matricola, Nome, Salario, Ruolo, Livello, Progetti Gestiti
1, Marco Rossi, 1500, Developer, Junior, 0
2, Paolo Bonolis, 3000, Developer, Senior, 0
3, Francesco Renga, 2000, Developer, Senior, 0
4, Chiara Ferragni, 2500, Developer, Mid, 0
5, Stefano De Martino, 2000, Developer, Senior, 0
6, Marco Mengoni, 2500, Developer, Mid, 0
7, Anna Oxa, 2500, Developer, Mid, 0
8, Francesca Michelin, 4000, Project Manager, , 8
9, Mattia Pasini, 1500, Developer, Junior, 0
10, Stefano Cinque, 1500, Developer, Junior, 0
11, Marco Pantani, 4000, Project Manager, , 10
12, Lorenzo Miniero, 4000, Project Manager, , 12
```

Creare un programma che crei istanze di Dipendente, Developer, Senior Developer e Project Manager leggendo da file csv, imposti le proprietà appropriate e stampi su file la matricola e il bonus annuale per ogni istanza. Utilizzare il polimorfismo per chiamare il metodo per calcolare il bonus annuale per ogni istanza, indipendentemente dal tipo di oggetto.