

```

1  /**
2   * Το πρόγραμμα μοντελοποιεί μια μηχανή έκδοσης εισιτηρίων.
3   * Εκδίδει ένα τύπο εισιτηρίου του οποίου η τιμή ορίζεται στην κατασκευαστή.
4   * Δεν ελέγχει ούτε την τιμή του εισιτηρίου, ούτε το ποσό που εισάγουν οι χρήστες
5   *
6   * @author David J. Barnes and Michael Kolling
7   * @version 2003.12.01
8   */
9  public class TicketMachine
10 {
11     // Η τιμή του εισιτηρίου από αυτή τη μηχανή.
12     private int price;
13     // Το ποσό των χρημάτων που εισήγαγε ο χρήστης μέχρι στιγμής.
14     private int balance;
15     // Το συνολικό ποσό που έχει συλλέξει η μηχανή από τα εισιτήρια που έχει εκδώσει.
16     private int total;
17
18     /**
19     * Δημιουργεί μια μηχανή που εκδίδει εισιτήρια συγκεκριμένης τιμής.
20     * Σημειώστε ότι η τιμή πρέπει να είναι μεγαλύτερη από μηδέν. Δεν ελέγχεται.
21     */
22     public TicketMachine(int ticketCost)
23     {
24         price = ticketCost;
25         balance = 0;
26         total = 0;
27     }
28
29     /**
30     * Επιστρέφει την τιμή του εισιτηρίου.
31     */
32     public int getPrice()
33     {
34         return price;
35     }
36
37     /**
38     * Επιστρέφει το ποσό που έχει εισαχθεί στον κερματοδέκτη
39     * για το επόμενο εισιτήριο.
40     */
41     public int getBalance()
42     {
43         return balance;
44     }
45
46     /**
47     * Λαμβάνει στον κερματοδέκτη ένα ποσό σε λεπτά από έναν πελάτη.
48     */
49     public void insertMoney(int amount)
50     {
51         balance = balance + amount;
52     }
53
54     /**
55     * Τυπώνει ένα εισιτήριο
56     * Ενημερώνει το συνολικό ποσό στο ταμείο και μηδενίζει τον κερματοδέκτη.
57     */
58     public void printTicket()
59     {
60         System.out.println("#####");
61         System.out.println("# " + price + " λεπτά.");
62         System.out.println();
63
64         total = total + balance; // Ενημερώνει το συνολικό ποσό.
65         balance = 0; // Αδειάζει τον κερματοδέκτη.
66
67     }
68 }

```