

Parking

En esta práctica, vamos a partir de un proyecto Java ya creado (parking) que simula el software de un parking de coches. En vez de guardar registros en una base de datos lo simularemos por medio de un Map.

Clase App: clase que contiene el método main y que se encargará de mostrar el menú e interactuar con el usuario. El menú será el siguiente:

- Registrar entrada de coche
- Registrar salida de coche
- Imprimir coches en el parking
- Imprimir coches en el sistema
- Salir

Clase Parking: clase que contiene todos los coches registrados en el sistema. Nos ofrece los siguientes métodos:

- existeCoche(): comprueba si existe un coche en el sistema buscando la matrícula.
- getCoche(): obtiene un coche del sistema buscando la matrícula.
- putCoche(): añade un coche al sistema por matrícula.
- imprimirCochesSistema(): imprime todos los coches del sistema, tanto los que están dentro del parking como los que ya no están.
- imprimirCochesParking(): imprime los coches que están dentro del parking.
- cantidadAPagar(): calcula la cantidad a pagar por un coche según el tiempo que ha estado dentro del parking

Clase Coche: clase que almacena los datos de un coche. Los atributos que tiene son:

- marca
- modelo
- horaEntrada
- horaSalida

Esta clase contendrá los métodos get/set de los anteriores atributos y el método:

cantidadAPagar(): calcula la cantidad a pagar, obteniendo los minutos que hay entre la fecha de entrada y la de salida.

Para la correcta resolución de la práctica, se pide a través de Junit, crear los test necesarios para probar el método descrito de la clase Coche (métodos get/set no es necesario) y algunos de los métodos de la clase Parking.