PRÁCTICA ENTORNOS DE DESARROLLO

Enunciado: clase Peaje y jerarquía de herencia de vehículos

Se requiere desarrollar un programa que modele un sistema de peaje. Las estaciones de peaje tienen un nombre, departamento en que están ubicadas y un valor numérico que representa el valor total de peaje recolectado.

Los vehículos que llegan a un peaje tienen una placa (tipo *String*). El peaje cobra diferentes valores de peaje según el tipo de vehículo. Si es un coche, el valor del peaje es de 15 euros. Si es una moto, 5 euros. Si es un ca­mión, el valor del peaje depende del número de ejes, se cobra 5 euros por cada eje.

Se requiere que la estación de peaje calcule el valor del peaje de cada vehículo que llegue y el total de peajes recolectados. Así, al finalizar, el sis­tema debe *imprimir* en pantalla un listado con los vehículos que llegaron al peaje y el total acumulado.

**Realizar el diagrama de clases y el diagrama de objetos. Una vez hecho programar las clases correspondientes y crear una clase de prueba que contenga el método main() que pruebe dichas clases.**

Enunciado: **Diagrama de casos de uso** de un sistema de compra de videojuegos.

Se debe diseñar un sistema de compra de videojuegos, en el cual a los usuarios se les permite realizar las siguientes acciones:

• Buscar videojuegos. La búsqueda cambia dependiendo de la categoría del videojuego, que son:

* Acción
* Deportes
* Terror

•Comprar un videojuego concreto

•Todas las operaciones anteriores contrastan con base de datos.

•La compra de un videojuego realiza un proceso de validación.