

GAME

Ejercicio Tiendas Game de Videojuegos

Vamos a desarrollar una aplicación para gestionar todas las operaciones de ventas de videojuegos de la cadena de tiendas GAME.

Para ello vamos a necesitarte como programador y que nos ayudes a programar ciertos métodos que nos harán falta. Parte del desarrollo ya está hecho, como son las clases que utilizará el proyecto:

Clase Cliente:

```
public class Cliente {  
    private String nombre;  
    private String apellidos;  
    private String direccion;  
    private String dni;  
    private String num_cliente;  
}
```

Clase Tienda:

```
public class Tienda {  
    private String nombre;  
    private String direccion;  
    private String ciudad;  
    private String num_tienda;  
}
```

Clase Empleado:

```
public class Empleado {  
    private String nombre;  
    private String apellidos;  
    private String direccion;  
    private String dni;  
    private String num_empleado;  
}
```

Clase Videojuego:

```
public class Videojuego {  
    private String nombre;  
    private String categoria;  
    private ArrayList <Personaje> personajes;  
}
```

Clase Compannia:

```
public class Compannia {  
    private String nombre;  
    private String pais_origen;  
    private ArrayList<Videojuego> videojuegos;  
}
```

Clase Venta:

```
public class Venta {  
    private Empleado emple;  
    private String fecha_venta;  
    private double importe_tot_venta;  
    private Tienda tienda;  
    private Cliente cliente;  
    private ArrayList <Linea_venta> lineas_venta;  
}
```

Clase Linea_Venta:

```
public class Linea_venta {  
    private double importe;  
    private Videojuego videojuego;  
    private int unidades;  
}
```

Clase Personaje:

```
public class Personaje {  
    private String nombre;  
    private String tipo;  
}
```

Ejercicio 1: Completa las clases haciendo los métodos get y set y los constructores de cada una de ellas.

Ejercicio 2: Crea los típicos métodos ExisteVideojuego, ExisteCliente y ExisteEmpleado para que devuelvan true o false si la entidad buscada existe o no. Los métodos recibirán un arrayList de Videojuegos y un objeto Videojuego a buscar (ExisteVideojuego), un arrayList de clientes y un objeto cliente a buscar (ExisteCliente) y un arrayList de empleados y un objeto empleado a buscar (ExisteEmpleado). Utiliza los campos clave para realizar las búsquedas.

Ejercicio 3: Realiza un método que devuelva el importe total de todas las ventas que se le han hecho a un cliente. El método recibirá por parámetro un arrayList de ventas que contiene todas las ventas hechas en todas las tiendas y un objeto Cliente.

Ejercicio 4: Realiza un método que devuelva los nombres de todos los videojuegos vendidos en una tienda en concreto por un importe mayor a 70€, ten en cuenta que en una venta puede haber muchos videojuegos vendidos, algunos superarán los 70€ y otros no. El método recibirá por parámetro un arraylist de ventas con todas las ventas hechas en todas las tiendas y la tienda en concreto.

Ejercicio 5: Realiza un método que devuelva el importe total de una venta, ten en cuenta que deberás sumar el importe de todas las líneas de venta de esa venta y tener en cuenta las unidades de cada línea de venta para multiplicarlas por el importe.