

Scrivere una classe che gestisca gli ordini di un sistema ecommerce.

La struttura principale deve poter memorizzare:

- L'utente che ha effettuato l'ordine. Di questa entità si deve poter memorizzare:
 - Il nome e cognome dell'utente
 - L'indirizzo dell'utente (gestita per mezzo di una terza entità)
 - I metodi di pagamento utilizzato dell'utente (gestita per mezzo di una terza entità)
- Una lista di ordini che ogni utente ha effettuato. Di questa entità si deve poter memorizzare:
 - La data dell'ordine
 - L'importo totale dell'ordine
 - I vari articoli (prodotti) compresi nell'ordine
 - Dati di spedizione (gestita per mezzo di una terza entità)
- I prodotti, di cui bisogna memorizzare
 - Il nome del prodotto
 - La quantità scelta dall'utente
 - Il prezzo singolo
 - Il costo totale (prezzo * quantità)

Utilizzare detta struttura in una Console Application e costruire un modello con dati di pura fantasia alla apertura della console.

La Console App, per mezzo di un menu deve poter chiedere all'utente finale una serie di opzioni:

- L'elenco di tutti i clienti che hanno effettuato almeno un ordine,
- L'importo totale di tutti gli ordini,
- L'elenco dei soli ordini che superano un certo importo,
- Dato un determinato numero di ordine, l'elenco degli articoli all'interno di quel determinato ordine.