Progettare e realizzare una classe Car(automobile) con le proprietà seguenti.  
 Un’automobile ha una determinata resa del carburante (misurata in miglia/galloni  
 o in litri/chilometri: scegliete il sistema che preferite) e una certa quantità  
 di carburante nel serbatoio. La resa è specificata dal costruttore e il livello  
 iniziale del carburante è a zero. Fornire questi metodi: un metodo drive per  
 simulare il percorso di un’automobile per una certa distanza, riducendo il  
 livello di carburante nel serbatoio; un metodo getGas, per ispezionare il  
 livello corrente del carburante; un metodo addGas per far rifornimento.  
  
  
 Progettare una classe di nome Dipendente. Tale classe prevede due variabili di  
 istanza una definita come nome, di tipo String e una definita come stipendio di  
 tipo double. Scrivere un costruttore senza parametri, un costruttore con due  
 parametri (nome e stipendio).La classe deve inoltre implementare i seguenti  
 metodi. Un metodo definito come public String getNome() che restituisce il nome  
 del dipendente. Un metodo definito come public double getStipendio() che  
 restituisce lo stipendio del dipendente. Un metodo public void  
 setStipendio(double nuovoStipendio) che modifica il valore dello stipendio. Un  
 metodo public void setNome(String nuovoNome) che cambia il nome al dipendente.  
 Aggiungere poi un metodo aumento(double percentuale), che incrementi lo  
 stipendio del dipendente secondo una certa percentuale.

1.Scrivere la classe astratta Dipendente che ha i seguenti attributi matricola: una stringa indicante il numero di matricola del dipendente,  
 stipendio: un numero con la virgola indicante lo stipendio base che possiede il dipendente,  
 straordinario: un numero con la virgola indicante l’importo dovuto per ciascuna ora di straordinario effettuata dal dipendente.  
  
 Il costruttore ha come parametri una stringa per la matricola,  
 un numero con la virgola per lo stipendio ed un numero con la virgola per lo straordinario ed assegna opportunamente i valori dei parametri agli attributi.  
  
 Scrivere un metodo chiamato getStipendio ed un metodo paga.  
  
  
 Scrivere la sottoclasse DipendenteA della classe astratta Dipendente che ha in più l’attributo malattia:  
 un numero intero indicante i giorni di malattia presi che viene inizializzato a zero.  
 Aggiungere il metodo prendiMalattia che ha come parametro un numero intero indicante i giorni di malattia presi,  
 il metodo modifica il valore dell’attributo malattia aggiungendogli il valore del parametro.  
 Ridefinire il metodo paga in modo che prima definisce una variabile p a cui assegna il valore ottenuto richiamando il metodo paga della superclasse,  
 poi se l’attributo malattia è uguale a zero il metodo restituisce il valore di p altrimenti restituisce il valore ottenuto sottraendo a p il valore del prodotto tra malattia e 15,0.  
 Definire un metodo stampaMalattia che stampa il valore dell’attributo malattia.  
 Implementare il metodo getStipendio restituendo il valore dell'attributo stipendio  
 e il metodo paga che dovrà restituire il valore ottenuto sommando all’attributo stipendio il risultato del prodotto tra il parametro del metodo e l’attributo straordinario.  
 Scrivere il metodo stampa che stampa il valore degli attributi della classe.  
  
  
 Scrivere la classe CalcolaStipendi che ha il metodo main in cui istanziare un oggetto di tipo Dipendente con matricola 00309 stipendio 1000,00 e straordinario 7,50.  
 Richiamare il metodo paga con parametro pari a 10, stampare il valore dello stipendio di tale oggetto richiamando getStipendio.  
 Istanziare un altro oggetto di tipo DipendeteA con matricola 00201 stipendio 1500,0 e straordinario 8,50.  
 Richiamare il metodo prendiMalattia con parametro pari a 5, richiamare il metodo paga con parametro pari a 3 ed il metodo stampaMalattia.  
  
  
 2. Scrivere la classe astratta TipoCapoAbigliamento che ha i seguenti attributi marca:  
 una stringa indicante la marca, modello: una stringa indicante il modello,  
 costo:un numero con la virgola indicante il costo in euro. Il costruttore ha come parametri una stringa per la marca, una stringa per il modello,  
 un numero con la virgola per il costo ed assegna opportunamente i valori dei parametri agli attributi.  
  
  
 Scrivere la classe CapoAbbigliamento sottoclasse della classe astratta TipoCapoAbbigliamento che ha in più 3 attributi:  
 taglia un numero intero che indica la taglia; quantitàAcquistata un numero intero indicante il numero di pezzi acquistati,  
 quantitàDisponibile un numero intero indicante il numero di pezzi disponibili (agli attributi viene assegnato un valore del costruttore).  
 Scrivere il metodo venduto avente come parametro un numero intero indicante il numero di capi venduti,  
 il metodo se quantitàDisponibile è maggiore del risultato della sottrazione tra quantitàDisponibile ed il parametro,  
 modifica il valore dell’attributo quantitàDisponibile sottraendogli il valore del parametro.  
 Scrivere il metodo getDettagli che stampa tutti gli attributi della classe.  
 Scrivere il metodo getCosto che stampa il valore dell’attributo costo.  
  
 Scrivere inoltre il metodo applicaSconto che ha come il parametro un numero con la virgola indicante la percentuale di sconto che si vuole applicare,  
 il metodo restituisce il costo del capo di abbigliamento scontato ossia il risultato della sottrazione tra costo e costo moltiplicato il valore del parametro diviso 100.  
 Scrivere il metodo modificaCosto che ha come parametro un numero con la virgola (dello stesso tipo di costo) indicante il nuovo costo ed assegna all’attributo costo il valore del parametro.  
  
  
 Scrivere la classe Negozio che ha il metodo main in cui istanziare un oggetto di tipo TipoCapoAbbigliamento di marca Colmar modello Giacca E45 con prezzo 350,5 e richiamare il metodo getCosto ed il metodo applicaSconto con parametro 30 stampando il valore restituito dal metodo.  
 Istanziare un oggetto di tipo CapoAbbigliamento con marca Levis modello jeans 570SC costo 79,8 taglia 40, quantità acquistata 30 quantità disponibile 30 e richiamare il metodo venduto con parametro pari a 2.  
 Infine richiamare il metodo getDettagli.

1. .Scrivere l'interfaccia DipendenteA che ha i seguenti attributi matricola: una stringa indicante il numero di matricola del dipendente,  
 stipendio: un numero con la virgola indicante lo stipendio base che possiede il dipendente,  
 straordinario: un numero con la virgola indicante l’importo dovuto per ciascuna ora di straordinario effettuata dal dipendente,  
 ed i seguenti metodi: getStipendio e getPaga.  
  
  
  
 Scrivere la classe Dipendente che andrà ad implementare l'interfaccia DipendenteA che ha in più l’attributo malattia:  
 un numero intero indicante i giorni di malattia presi che viene inizializzato a zero.  
 Aggiungere il metodo prendiMalattia che ha come parametro un numero intero indicante i giorni di malattia presi,  
 il metodo modifica il valore dell’attributo malattia aggiungendogli il valore del parametro.  
 Ridefinire il metodo paga in modo che prima definisce una variabile p a cui assegna il valore ottenuto richiamando il metodo paga della superclasse,  
 poi se l’attributo malattia è uguale a zero il metodo restituisce il valore di p altrimenti restituisce il valore ottenuto sottraendo a p il valore del prodotto tra malattia e 15,0.  
 Definire un metodo stampaMalattia che stampa il valore dell’attributo malattia.  
 Implementare il metodo getStipendio restituendo il valore dell'attributo stipendio  
 e il metodo getPaga che dovrà restituire il valore ottenuto sommando all’attributo stipendio il risultato del prodotto tra il parametro del metodo e l’attributo straordinario.  
 Scrivere il metodo getStampa che stampa il valore degli attributi della classe.  
  
  
  
 2. Scrivere l'interfaccia TipoCapoAbigliamento che ha i seguenti attributi marca:  
 una stringa indicante la marca, modello: una stringa indicante il modello,  
 costo:un numero con la virgola indicante il costo in euro.  
  
  
 Scrivere la classe CapoAbbigliamento implementando l'interfaccia TipoCapoAbbigliamento definendo  
 un costruttore che ha come parametri una stringa per la marca, una stringa per il modello,  
 un numero con la virgola per il costo ed assegna opportunamente i valori dei parametri agli attributi.  
 La classeha in più 3 attributi:  
 taglia un numero intero che indica la taglia; quantitàAcquistata un numero intero indicante il numero di pezzi acquistati,  
 quantitàDisponibile un numero intero indicante il numero di pezzi disponibili (agli attributi viene assegnato un valore del costruttore).  
 Scrivere il metodo venduto avente come parametro un numero intero indicante il numero di capi venduti,  
 il metodo se quantitàDisponibile è maggiore del risultato della sottrazione tra quantitàDisponibile ed il parametro,  
 modifica il valore dell’attributo quantitàDisponibile sottraendogli il valore del parametro.  
 Scrivere il metodo getDettagli che stampa tutti gli attributi della classe.  
 Scrivere il metodo getCosto che stampa il valore dell’attributo costo.  
  
 Scrivere inoltre il metodo applicaSconto che ha come il parametro un numero con la virgola indicante la percentuale di sconto che si vuole applicare,  
 il metodo restituisce il costo del capo di abbigliamento scontato ossia il risultato della sottrazione tra costo e costo moltiplicato il valore del parametro diviso 100.  
 Scrivere il metodo modificaCosto che ha come parametro un numero con la virgola (dello stesso tipo di costo) indicante il nuovo costo ed assegna all’attributo costo il valore del parametro.