

Basi di dati e sistemi informativi I

mod. laboratorio

Alessandro De Luca

Università degli Studi di Napoli Federico II

Esercitazione, 2 e 5 maggio 2018

Esercizio

Scrivere un'applicazione Java che simuli la creazione di un **Articolo** (individuato da un **codice**) in una piattaforma di e-commerce, usando

- una classe con appropriati metodi get e set, un costruttore, e un metodo **toString** che restituisca **Articolo: codice**
- una sottoclasse **Videogame** che aggiunga il campo **titolo** (e sovrascriva appropriatamente **toString**)
- una classe di test delle precedenti, che costruisca un nuovo **Videogame** o solo un **Articolo**, in base all'input a linea di comando, e dia conferma usando il metodo **toString**.