Celulares

Nos interesa reflejar con el paradigma orientado a objetos la siguiente información:

- Tenemos a Dodain, Leo y Tefi
- Dodain tiene un Nokia 1100, que gasta 1 impulso de energía por cada minuto de llamada + 2 impulsos iniciales para establecer la comunicación. Tiene un plan con tope \$ 50 por mes donde cada llamada le sale \$ 2 ó \$ 3, dependiendo de si la cantidad de minutos que llamó son pares o impares respectivamente. Ej: por hablar 6 minutos le sale \$ 2, por hablar 3 le sale \$ 3.
- Leo tiene un Motorola 1890, que gasta 10 impulsos de energía en cada llamada que se haga (independientemente de la duración), y tiene un plan ilimitado de llamadas a \$ 500 por mes.
- Tefi tiene un Samsung T Gravity, que gasta 2 impulsos de energía por cada minuto de llamada y tiene un plan tope que le permite gastar hasta \$ 30 de crédito. Las llamadas recibidas no tienen costo y las llamadas que hace le descuentan \$ 0,20 el minuto.

Estado inicial de las cosas

- Dodain tiene \$ 40 de saldo pendiente en el mes
- Tefi tiene \$ 10 de saldo pendiente en el mes
- El Motorola 1890 tiene 250 impulsos de energía
- El Nokia 1100 tiene 20 impulsos de energía
- El Samsung T Gravity tiene 100 impulsos de energía

Casos

Tefi llama a Leo 2 minutos para pedirle los apuntes de Modelos y Simulación.

Qué tenemos que verificar después de simular la llamada:

- Tefi tiene que quedar con \$ 9,60 de saldo pendiente (\$ 0,20 * 2 minutos)
- El Samsung T Gravity de Tefi tiene que quedar con 96 impulsos de energía (2 * 2 minutos)
- El Motorola 1890 de Leo tiene que quedar con 240 impulsos de energía

Dodain llama a Leo (1 minuto cada uno) para pedirle ayuda con objetos.

Qué tenemos que verificar después de simular la llamada:

- Dodain tiene que quedar con \$ 37 (40 \$ 3 porque la llamada duró 1 minuto) de saldo pendiente
- El Nokia 1100 tiene que quedar con 17 impulsos de energía (20 (1 + 2))
- El Motorola 1890 de Leo tiene que quedar con 240 impulsos de energía (¿? ¿No deberían ser 230? Ah, lo anterior era sólo una simulación)