

Análisis

Clases:

Simulador:

1. La clase del simulador es el menú principal del programa. Crea una instancia de cada uno de los coches cuando se llama para su uso.
2. int x, y, z para las selecciones del menú, y volumen para el volumen de la radio.
3. Float stations para los transmisores.
4. Una array de transmisoras con 50 float máximo.
5. También importa java.util.* para importar todas las utilidades.
6. Boolean isOn, para saber si el radio esta encendido o apagado.
7. Menu(): es el menú del programa.

Driver:

1. La clase del controlador crea una instancia de la clase del menú y ejecuta el programa.

Radio:

1. La radio es la única interfaz del programa. Tiene todos los métodos para la radio.
2. radio(): muestra el menú del radio según el carro.
3. media(): muestra el menú para los medios de comunicación en función del carro.
4. phone(): muestra el menú del teléfono dependiendo del carro.
5. productividad(): muestra el menú para la productividad dependiendo del carro.

CarA:

1. Implementa la clase radio. Por lo tanto, necesita un método de anulación para radio(), media(), phone() y productivity().

CarS:

1. Implementa la clase radio. Por lo tanto, necesita un método de anulación para radio(), media(), phone() y productivity().

CarC:

1. Implementa la clase radio. Por lo tanto, necesita un método de anulación para radio(), media(), phone() y productivity().

