

El juego del paquete



“Comprar, cosas que no valen pa na. Comprar, para olvidarlas en el desván. Comprar, es un placer excepcional. Comprar, como me gusta despilfarrar”

El consumismo no da respiro, cualquier evento e incluso juego es excusa para consumir. En ciertos eventos infantiles, y no tanto, chicos y chicas juegan al juego del paquete, el mismo consiste en un paquete que no son otra cosa que capas de papel como envoltorio, y entre capa y capa hay una o más sorpresas, y la última capa cubre la sorpresa principal que es la más deseada.

Veamos un ejemplo: la sorpresa principal es la camiseta oficial del Club Lamadrid, esta es envuelta con un papel tipo regalo conformando así el paquete 1, luego por sobre el paquete 1, se coloca un banderín y un llavero de dicho Club y se envuelve todo (paquete 1 más banderín y llavero) también con papel tipo regalo; a este nuevo paquete se le coloca por encima un short de ya mencionado Club Lamadrid, se lo cubre todo (paquete más short), generando un nuevo paquete 3, a dicho paquete 3 se le agregan encima un par de medias, un poster y una pulsera, todo por supuesto del Club Lamadrid, y se envuelve todo generando un paquete 4, aquí termina el ejemplo, pero observar que se pueden generar N paquetes, cada uno conteniendo una o más sorpresas y un paquete, salvo el paquete 1 que contiene la sorpresa principal.

Ahora bien, el juego consta en que los participantes se colocan en ronda y se tienen que pasar el paquete de derecha a izquierda, sí, **siempre a la izquierda**, mientras de fondo suena el himno de Lamadrid, cuando el mismo se detiene, el participante que tiene el paquete en la mano, quita el envoltorio y se queda con la o las sorpresas, el himno retorna y se sigue pasando el paquete que ha quedado descubierto de participante en participante hasta que la música pare, el participante abre el paquete, y así hasta que por supuesto se llega a la tan deseada sorpresa principal.

Las sorpresas tienen un costo, por supuesto el mismo puede variar de sorpresa en sorpresa, dicho costo depende si la mencionada sorpresa es nueva o usada, si la misma es nueva el costo no se altera, ahora bien, si la sorpresa es usada el mismo de la misma es de un 60% del costo original. Tener en cuenta que una sorpresa puede pasar de nueva a usada, o de usada a nueva, y en un futuro pueden aparecer otros conceptos como el de “baqueteada”.

Requerimientos:

1. Realizar el diagrama de clases con los métodos principales.
2. Retornar la cantidad de sorpresa de un paquete.
3. Al diagrama de clases agregar el concepto (clase) de “Baqueteada”.
4. Retornar el costo total del paquete, valor total de las sorpresas.
5. Clonar un paquete.

Nota: No hace falta entregar el código Java completo, solo el de los métodos principales alcarando en que clase se implementan.