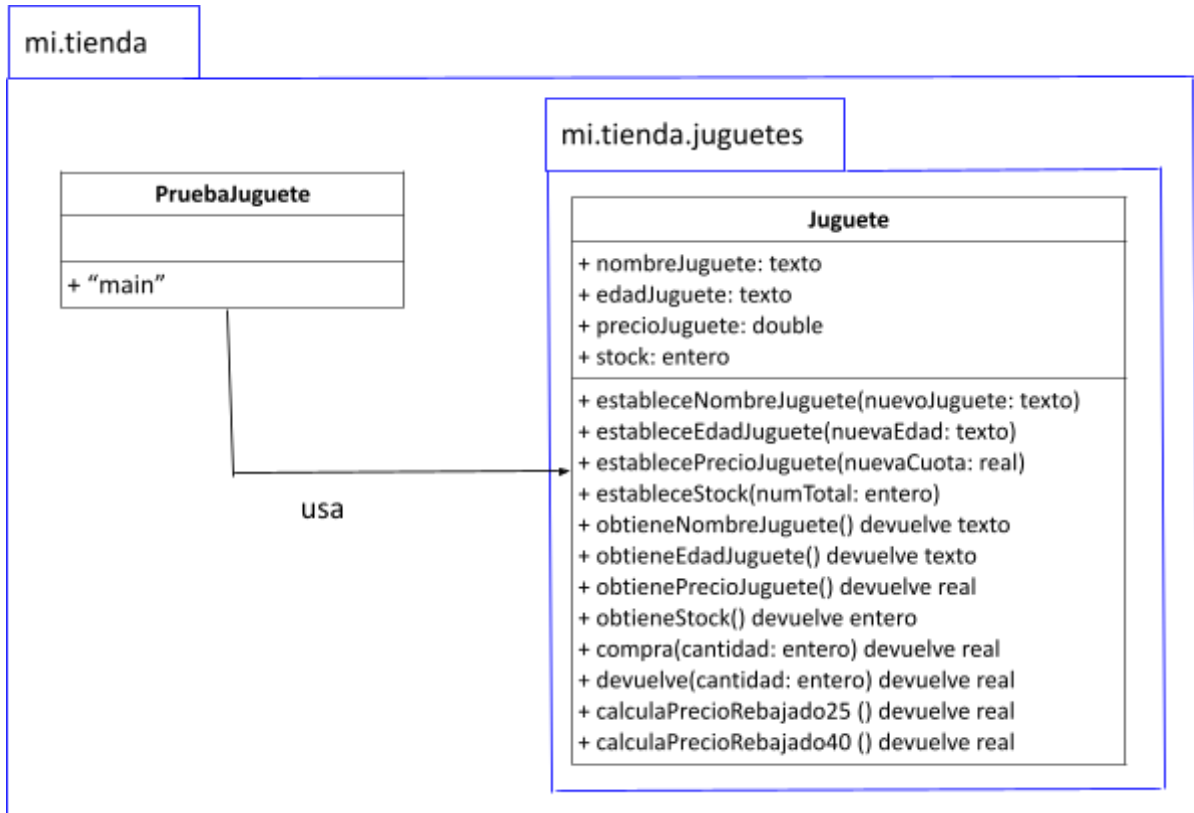


EXAMEN UD 1 – 05/11/2021

EJERCICIO – 10 PUNTOS

Escribir la clase *Juguete* y probarla con una clase *PruebaJuguete* siguiendo el siguiente diagrama:



Ayuda:

Juguete
+ nombreJuguete: texto + edadJuguete: texto + precioJuguete: double + stock: entero
+ estableceNombreJuguete(nuevoJuguete:texto) + estableceEdadJuguete(nuevaEdad:texto) + establecePrecioJuguete(nuevaCuota: real) + estableceStock(numTotal: entero) + obtieneNombreJuguete() devuelve texto + obtieneEdadJuguete() devuelve texto + obtienePrecioJuguete() devuelve real + obtieneStock() devuelve entero + compra(cantidad: entero) devuelve real + devuelve(cantidad: entero) devuelve real + calculaPrecioRebajado25 () devuelve real + calculaPrecioRebajado40 () devuelve real

Para ello debes saber que:

- Los métodos **estableceXXX** copiarán el parámetro de entrada sobre la propiedad que corresponda.
- Los métodos **obtieneXXX** devolverán el valor de la propiedad que corresponda.
- El método **compra** decrementar el stock según la *cantidad* indicada y devolver el importe de la venta (no se debe modificar el valor de la propiedad *precioJuguete*).
- El método **devuelve** debe aumentar el stock según la *cantidad* indicada y devolver el importe de la devolución (no se debe modificar el valor de la propiedad *precioJuguete*).
- Los métodos **calculaPrecioRebajadoXX** deben definir una constante entera que represente el porcentaje de la rebaja que se aplicará al precio del juguete (de un 25% o un 40% según sea la XX del nombre del método). Después se debe utilizar la constante definida para calcular y devolver el importe del precio rebajado aplicando la rebaja correspondiente (no se debe modificar el valor de la propiedad *precioJuguete*).

La clase *PruebaJuguete* debe probar todos los métodos de la clase, al menos una vez. Para ello se debe seguir el siguiente orden:

1. Se crea un objeto de la clase *Juguete* y se le pide al usuario que introduzca por teclado la siguiente información en orden: el nombre del juguete, la edad recomendada (+0, +3, +5, ...), el precio del juguete y el stock disponible del juguete. Para ello, se deben mostrar los mensajes correspondientes en la consola. Los valores leídos por teclado deben almacenarse en las propiedades del objeto usando los métodos *estableceXXX*.
2. Se compra una unidad del juguete. A continuación se compran dos, tres y cuatro unidades más. Después, se devuelven tres unidades.
3. Por último, se deben utilizar todos los métodos *obtieneXXX* y *calculaPrecioRebajadoXX* de modo que se recoja la información que proporcionan y se imprima en la consola.

IMPORTANTE:

Se debe cumplir exactamente con lo que se expresa en el enunciado. No se permite crear métodos nuevos o cambiar los que aparecen en el enunciado.