

Ejercicio 13 ANALISIS FINAL

Este código parece ser una implementación en Java de un sistema de pago. Incluye cuatro clases: Persona, TarjetaDeCredito, EntidadFinanciera, Ticket y Posnet.

La clase Persona tiene atributos para almacenar información personal como DNI, nombre, apellido, teléfono y correo electrónico. También tiene un método para devolver el nombre completo de la persona.

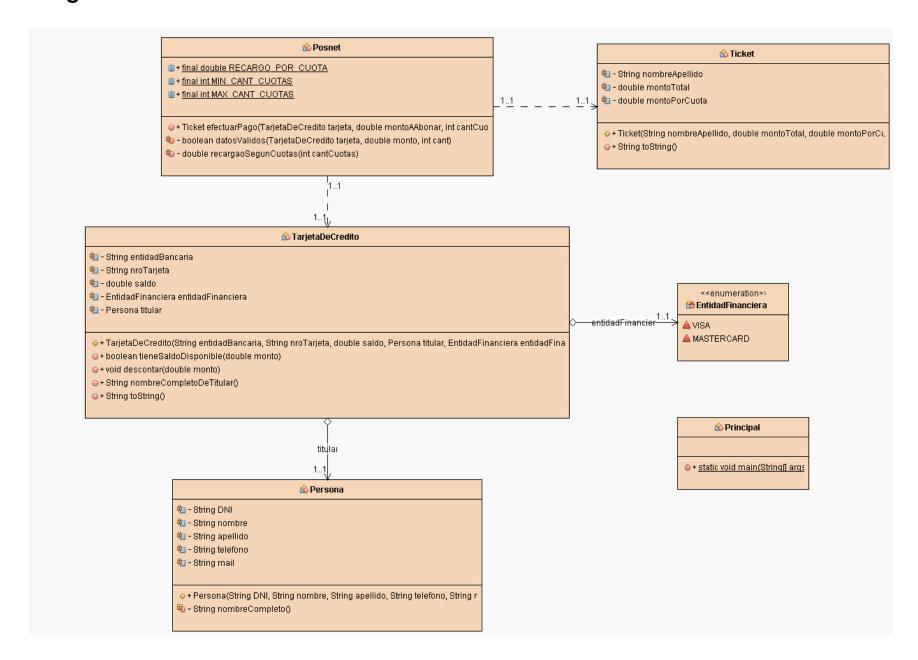
La clase TarjetaDeCredito representa una tarjeta de crédito y tiene atributos primitivos como la entidadBancaria, el númeroDeTarjeta y el saldo, así como dos atributos de tipo de clase, EntidadFinanciera y Persona. La clase tiene métodos para verificar si hay suficiente saldo disponible para pagar una cantidad determinada, para realizar el pago mediante la reducción del saldo, y para devolver el nombre completo del titular de la tarjeta.

La clase EntidadFinanciera es una enumeración que representa una entidad financiera como VISA o MASTERCARD.

La clase <u>Ticket</u> almacena información sobre un pago, como el nombre completo de la persona que realizó el pago, el monto total pagado y el monto de cada cuota en caso de pago a plazos.

La clase Posnet proporciona un método para realizar un pago, recibiendo un objeto TarjetaDeCredito, el monto a pagar y el número de cuotas, y devolviendo un objeto Ticket con los detalles del pago. La clase incluye dos constantes, RECARGO_POR_CUOTA y MIN_CANT_CUOTAS, para ser utilizadas en cálculos de pago, y dos métodos, datosvalidos y recargaoSegunCuotas, para validar los datos de entrada y calcular el monto adicional a pagar en caso de pago a plazos.

Diagrama UML FINAL:



Ejercicio 13 ANALISIS FINAL